★★★ КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

№2 (137) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2008

В РАЗРАБОТКЕ
OVERLORD 2
BLACK MESA
TROPICO 3

ВЕРДИКТ
MIRROR'S EDGE
BURNOUT PARADISE
SHAUN WHITE SNOWBOARDING
RISE OF THE ARGONAUTS

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
КАК СОЗДАВАЛСЯ MAX PAYNE
ОДИН ДЕНЬ С INTROVERSION

+ПОСТЕР +НАКЛЕЙКИ

9 771560 258026 09002

BURNOUT Paradise ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Легендарный Burnout теперь на PC!

Более 50 наград по всему миру!

Burnout Paradise Полное издание включает в себя:

- Новые машины и мотоциклы
- Новые режимы состязания
- Режим коллективной игры от 2 до 8 человек
- Динамичную систему смены дня и ночи
- Смена погодных условий

ПОДАРКИ В DVD БОКСЕ
- КОД ДОСТУПА В БЕТА-ТЕСТ BATTLEFIELD HEROES
- ГАРАНТИРОВАННЫЙ ДОСТУП В БЕТА BATTLEFORGE
- КРУТОЙ ПОСТЕР

В продаже с 11 февраля 2009!

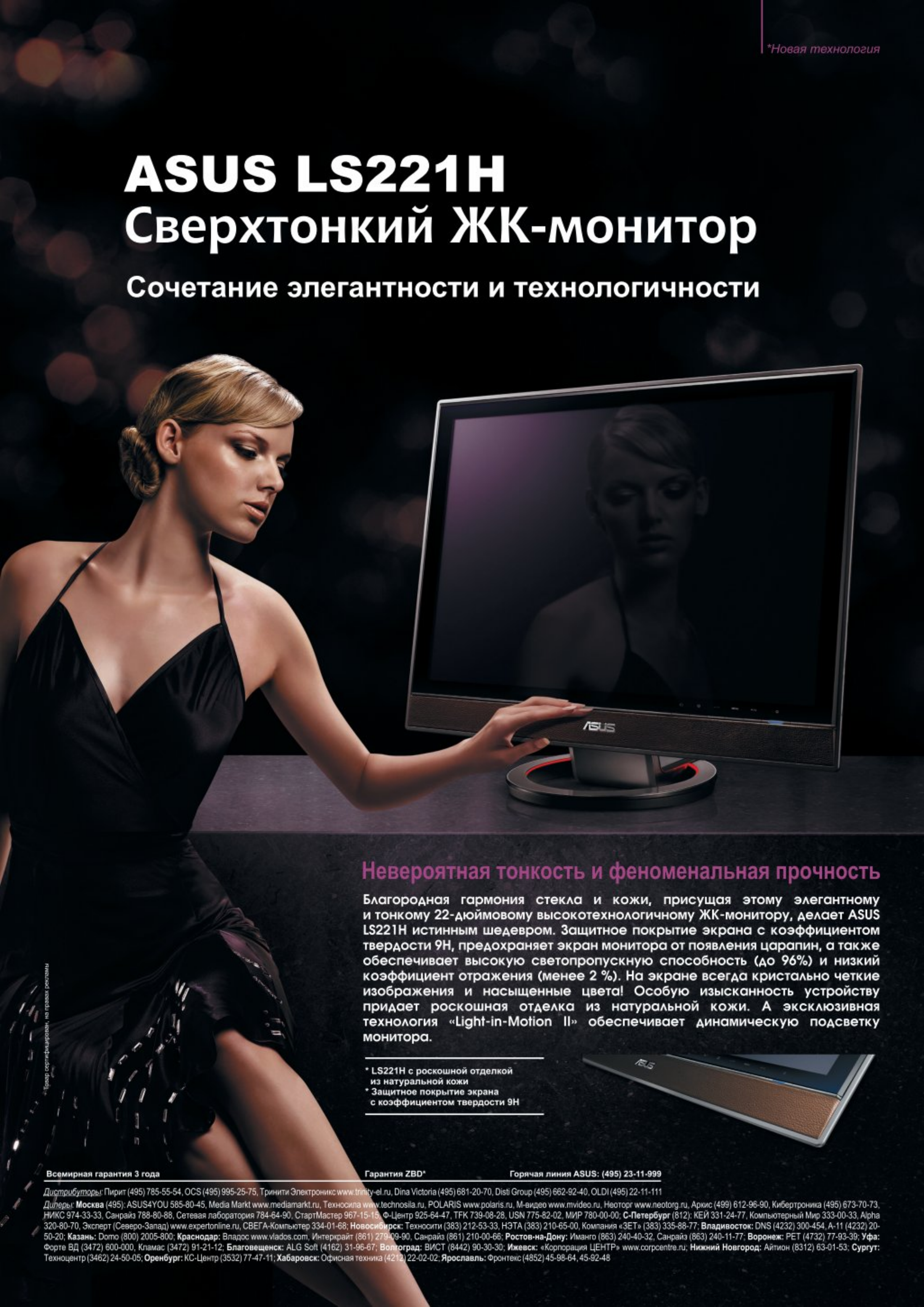
www.burnout.ea.com

www.electronicarts.ru

РЕКЛАМА

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA и название Burnout являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. "PlayStation", "PLAYSTATION" и "PS3" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" и "BD" являются товарными знаками. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

УЧАСТВУЙ В ОНЛАЙН-ЛИГЕ НА ПОРТАЛЕ WWW.EALEAGUE.RU! СТАНЬ ЛУЧШИМ В РОССИИ!
ВЫИГРАЙ ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ В КОНКУРСАХ! ПОДРОБНОСТИ НА WWW.ELECTRONICARTS.RU/BURNOUT.


*Новая технология
ASUS LS221H
Сверхтонкий ЖК-монитор
Сочетание элегантности и технологичности
Невероятная тонкость и феноменальная прочность
Благородная гармония стекла и кожи, присущая этому элегантному и тонкому 22-дюймовому высокотехнологичному ЖК-монитору, делает ASUS LS221H истинным шедевром. Защитное покрытие экрана с коэффициентом твердости 9H, предохраняет экран монитора от появления царапин, а также обеспечивает высокую светопропускную способность (до 96%) и низкий коэффициент отражения (менее 2 %). На экране всегда кристально четкие изображения и насыщенные цвета! Особую изысканность устройству придает роскошная отделка из натуральной кожи. А эксклюзивная технология «Light-in-Motion II» обеспечивает динамическую подсветку монитора.
* LS221H с роскошной отделкой из натуральной кожи
* Защитное покрытие экрана с коэффициентом твердости 9H
Товар сертифицирован, на правах рекламы
Всемирная гарантия 3 года
Гарантия ZBD*
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
Дистрибуторы: Пирит (495) 785-55-54, OCS (495) 995-25-75, Тринити Электроникс www.trinity-el.ru, Dina Victoria (495) 681-20-70, Disti Group (495) 662-92-40, OLDI (495) 22-11-111
Дилеры: Москва (495): ASUS4YOU 585-80-45, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, POLARIS www.polaris.ru, М-видео www.mvideo.ru, Неоторг www.neotorg.ru, Аркис (499) 612-96-90, Кибертроника (495) 673-70-73, НИКС 974-33-33, Санрайз 788-80-88, Сетевая лаборатория 784-64-90, СтартМастер 967-15-15, Ф-Центр 925-64-47, TFK 739-08-28, USN 775-82-02, МИР 780-00-00; С-Петербург (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, СВЕГА-Компьютер 334-01-68; Новосибирск: Техносити (383) 212-53-33, НЭТА (383) 210-65-00, Компания «ЗЕТ» (383) 335-88-77; Владивосток: DNS (4232) 300-454, A-11 (4232) 20-50-20; Казань: Domo (800) 2005-800; Краснодар: Владос www.vlados.com, Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (861) 210-00-66; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 240-40-32, Санрайз (863) 240-11-77; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Уфа: Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67; Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30; Ижевск: «Корпорация ЦЕНТР» www.corpcentre.ru; Нижний Новгород: Айтион (8312) 63-01-53; Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11; Хабаровск: Офисная техника (4212) 22-02-02; Ярославль: Фронтекс (4852) 45-98-64, 45-92-48

ИГРОМАНИЯ

Привет!

Уже несколько лет традиционная центральная тема каждого февральского номера «Игромании» — подведение итогов прошедшего года. В период, когда достойные пристального внимания игры выходят с частотой две штуки в месяц, лучшего занятия, чем поностальгировать о прошедшем игропаде, придумать сложно. Урожайный до хитов 2008-й в этом плане особенно примечателен: ради того, чтобы втиснуть в наш сезонный топ всех достойных внимания, мы даже отказались от традиционной двадцатки лучших и сегодня представляем вашему вниманию «Дневник журнала «Игромания» за 2008 год», где, кроме общей успеваемости игр всех жанров по месяцам, есть также список отличников в своем классе, раздача наград с двусмысленными названиями вроде «Ложноножки года», расписание предстоящих праздников на 2009 год и — впервые в истории нашего журнала — список лучших, по мнению посетителей www.igromania.ru. Все это, а также многое другое (включая неожиданный поворот с назначением «Игрой года» совсем не той игры, о которой все подумали) начинается уже на *стр. 29*.

Что же касается дня сегодняшнего, то «Игромания» из режима рецензирования хитов переключается в режим их пристального ожидания. Из особенно интересных экземпляров в этом номере обратите дополнительное внимание на Overlord 2 (стр. 60), продолжение единственного в своем роде симулятора Абсолютного Зла, про который мы наконец-то узнали самые детальные подробности, игру Tropico 3 (стр. 64), неожиданное продолжение уникальной стратегии о буднях диктатора банановой республики, а также экшен Mini Ninjas (стр. 72), глядя на который сложно представить, что его делают те же люди, что придумали сериал Hitman, а год назад выпустили Kane & Lynch, жесткую новеллу про жизнь и удивительные приключения парочки истеричных подонков и убийц.

Наконец, из вышедших в январе-феврале игр ни за что не пропустите два отличных релиза, добравшихся до PC. Во-первых, это задержавшийся на несколько месяцев Mirror's Edge (*стр. 84*), который с приходом на компьютеры обучился новым фокусам с графикой и физикой и при этом остался отличной игрой, а во-вторых, на самую популярную в нашей стране платформу пришла самая популярная аркадная гонка современности — Burnout Paradise (*стр. 104*). После того как последний Need for Speed оказался... эээ... как бы это помягче — не совсем тем, чего мы ждали, «Бурнаут» автоматически занимает первое место в жанре игр про красивые машины и огромные скорости.

И последнее. Как вы уже заметили, журнал «Игромания» продолжает потихоньку изменяться. Так, еще с прошлого месяца наша давняя рубрика «Игрострой» окончательно слилась с блоком спецматериалов, а привычные технические статьи и руководства теперь плавно переезжают на DVD. Понятное дело, что это только часть запланированных изменений, в ближайшие месяцы мы тут в редакции планируем множество нововведений в «Игромании». Как обычно, то, каким станет журнал, зависит от вас — поэтому не забывайте писать ваши мысли и соображения на любой удобный редакционный адрес. Дальше — только больше, так что оставайтесь с нами.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

И целого мира не надо

После трехлетнего эксперимента с собственным сыном и его «Геймбоем» ближневосточный дизайнер и фотограф, скрывающийся в интернете под псевдонимом Cybjorg, пришел ко вполне ожидаемому выводу: любовь к играм и желание «наконец-то уже пройти этот уровень» может быть гораздо сильнее желания увидеть Стоунхендж, Биг-Бен, Эмпайр Стейт Билдинг и другие главные памятники человеческой культуры. Фотодоказательства — на *стр. 168*.

02 ФЕВРАЛЬ (137) 2009

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор	Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора	Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании»	Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор	Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела	Олег Ставицкий
Редакторы	Игорь Асанов Георгий Курган Алексей Моисеев Алена Ермилова
Железный цех	Алексей Горбунов
Дизайн и верстка	Михаил Карасев, *руководитель верстки* Сергей Соловьев, *дизайнер* Максим Балабин, *обложка* Илья Галиев, *DVD* Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура	Изабелла Шахова, *координатор* Мария Луговская Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя	Надежда Недова Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*

Главный редактор	Андрей Александров
Редактор	Алексей Дмитриев
Верстка и программирование	Денис Валеев Ирина Сидорова Ирина Овсянникова Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ **ООО «Издательский дом «ТехноМир»**

Генеральный директор — Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ **ООО «Игромедиа»** *www.igromedia.ru*

Тел/факс	(495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)	Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International)	Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Маркетинг	Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама	Мария Королева Ярославна Михайлова Анастасия Муравьева Светлана Попова

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ **ООО «Авитон–Пресс»** *www.aviton-press.ru*

Тел/факс	(495) 647 7880
Менеджеры	Юлия Воробьева Ирина Ефимова Дмитрий Емельянов Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**

Тел.:	(495) 231 2365
тел./факс:	(495) 231 2364
e-mail:	mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by **TechnoMir** PH Ltd since 1997

Publisher and Editor in Chief	Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor	Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor	Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor	Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing	Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts	56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009
Тираж 191 318

© Igromania, 1997-2009
Circulation 191 318

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 3 марта!

Games for Windows

ИГРОМАНИЯ

29 СТРАНИЦА — Итоги года
GTA 4 — не игра года!

60 СТРАНИЦА — Overlord 2. *На что способен гоблин верхом на волке?*

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-21

Новостной меридиан 10
Даты выхода игр 20

DVD-МАНИЯ 22-25

Слово редактора 22
Сделано в «Игромании» * Темы DVD 23
Железный софт на DVD * Патчи * Бонусы игровой зоны 24
Киберспорт на DVD * Интересности 25

ВИДЕОМАНИЯ 26

Видеоновости за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира Во что поиграть в этом месяце 26

ИТОГИ ГОДА 29-47

Квест года 30
Инди года 31
MMORPG года 32
Рейсинг года 33
Стратегия года 34
RPG года 35
Шутер года 36
Экшен года 37
Хоррор года 38
Ложноножки года 38
Пиромания года 39
Реинкарнация года 39
Игра года 40
График успеваемости 42
Глас народа 43
Год в скриншотах 44
Расписание праздника 46

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 48-75

Рейтинговая система рубрики R&S 48
Black Mesa Source 49
Edge of Twilight 50
Crusaders: Invasion of Constantinople 52
Legends of Daemonica: Farepoynt's Purgatory 53
Theseis: A Journey of Heroes 54
Mytheon 56
Trine 57
Князь 3: Новая династия 58
Overlord 2 60
Tropico 3 64
Elemental: War of Magic 68
Hydrophobia 70
Mini Ninjas 72
The Unfinished Swan 74

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 76-81

Два новых квеста Phantomery Interactive 76

R&S: ВЕРДИКТ 82-114

Мини-рецензии
Слово редактора * Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual 82
CSI: New York * Spore: Creepy & Cute Parts Pack * RTL Biathlon 2009 Метатрон 83

Алфавитный список игр в номере

2Moons 120
50 Cent: Blood on the Sand 14
7,62: Перезарядка 118
9 рота 118
9Dragons 120
A Vampyre Story 30
Age of Conan: Hyborian Adventures 32
Age of Empires 124
Alone in the Dark 39, 43, 118
Alone in the Dark 3 124
Alpha Protocol 20, 46
American McGee's Grimm 229
Armed Assault 2 .... 20, 46
Art of War 19
Arx Fatalis, ... 120
Asheron's Call 37, 43, 118, 119, 200
Audiosurf 31
Baldur's Gate 46
Batman: Arkham Asylum 20
Battlefield Heroes 20
BattleForge 20, 239
Battlestations: Midway 238
Bionic Commando 20
BioShock 11, 15, 122
BioShock 2: Sea of Dreams 46
Black & White 121, 122
Black & White 3 121
Black Corsair 117
Black Mesa Source 49
Blade Runner 124
Blair Witch Project: Rustin Parr 120
BloodRayne 120
Bolt 117
Braid 20, 46
Brothers in Arms: Hell's Highway 118
Brutal Legend 14
Bully: Scholarship Edition 118
Burnout Paradise 12, 22, 104, 120
Call of Cthulhu 41
Call of Duty: Modern Warfare 2 19
Call of Duty: Word at War 25, 36, 43, 118, 119, 231
Carmageddon 124
Champions Online 198
Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual 82
Chronostorm: Сибирский рубеж 114
City of Heroes 120, 196, 198, 201
Civilization 122
Civilization 4: Colonization 43
Codename: Panzers — Cold War 20
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 118
Command & Conquer:
Red Alert 3 .... 11, 24, 34, 118, 119, 121, 230
Company of Heroes: Opposing Fronts 24
Company of Heroes: Tales of Valor 20
Counter-Strike 1.6 25
Counter-Strike: Source 196
Crayon Physics Deluxe 46
Crazy Tao 18
Crazyracing Kartrider 196
Crusaders: Invasion of Constantinople 52
Crysis 22, 23, 194
Crysis Warhead 43, 118
CSI: New York 83
CSI: Лучшие расследования 117
Damnation 20
Dance Dance Revolution S Lite 10
Dante's Inferno 16, 117
Dark Fall 30
Dark Sector 117, 239
Day of the Tentacle 30
DC Universe Online 196, 198
Dead Space 38, 43, 118
Death Track: Возрождение 39
Defcon 238
Demigod 20
Devil May Cry 4 .... 37, 43, 118, 119
Diablo 2 .... 120, 206
Diabolik: The Original Sin 112
Disciples 3: Ренессанс 20
DOOM 204
DOOM 3 .... 38, 121
Dracula: Origin 17
Dragon Age: Origins 20, 46
Drakan 120
Drakensang: The Dark Eye 35
Dreamfall: The Longest Journey 120
Duke Nukem Forever 121
Dungeon Keeper 124
Dungeon Keeper Online 18
Dungeon Keeper 2 18
Dungeon Siege 2 120
Edge of Twilight 50
Elemental: War of Magic 68
Empire: Total War 17, 20, 46

Jump in.

XBOX 360

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

КУПИ

+

ПОЛУЧИ

2 ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2008 ГОДА

В ПОДАРОК

РЕКЛАМА

ОГРОМНЫЙ ВЫБОР ИГР И АКСЕССУАРОВ НА ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

м. Багратионовская ТК "Горбушкин Двор" +7 (495) 737-49-38
м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56
м. Багратионовская ТЦ "Горбушка" +7 (495) 145-66-38
м. Теплый Стан ТРЦ "Принц Плаза" +7 (495) 987-15-87
м. Тульская ТРК "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89
м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67
м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57

GamePark
специализированные магазины игр

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.GAMEPARK.RU
ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ В ТЕЧЕНИЕ 1 ДНЯ; ДОСТАВКА ПО ВСЕЙ РОССИИ

84 СТРАНИЦА Mirror's Edge *Лучше — только настоящий паркур*

94 СТРАНИЦА Морской охотник. *Серьезный симулятор с добродушным лицом*

104 СТРАНИЦА Burnout Paradise. *Лучший интерактивный краш-тест приходит на PC*

Полные рецензии

Mirror's Edge ... 84
Rise of the Argonauts ... 90
Морской охотник ... 94
Операция «Багратион» ... 98
Периметр 2: Новая земля ... 102
Burnout Paradise ... 104
Shaun White Snowboarding ... 110
Diabolik: The Original Sin ... 112
Партизан ... 113
Chronostorm: Сибирский рубеж ... 114

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 116-117

Grand Theft Auto 4 * Prince of Persia * Soldier of Fortune: Payback ... 116
Gothic 3: Forsaken Gods * Bolt ... 117

Таблица локализаций

Даты выхода отечественных локализаций и проектов ... 117

ИГРА МЕСЯЦА 118-119

Итоги голосования за период с января 2008 по февраль 2009 года ... 118
«Игромания» рекомендует ... 119

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 120-121

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм ... 120

GAME OVER? 122-125

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад ... 122
События, люди, явления и игры 1997 года ... 124

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 126-157

Железные новости ... 126
Железные итоги года ... 128

Тесты

Проводных и беспроводных наушников ... 132
Игрового компьютера Desten eStudio 1200I ... 137

Новая линейка

Обзор игровых гарнитур от Creative ... 138

Тесты

Ноутбука DEPO VIP P9710 ... 139

Антикварная лавка

История развития вычислительных систем. Часть 1 ... 140
История развития внешних интерфейсов ... 144

Железные новинки

Самое свежее железо отечественного рынка ... 148

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги ... 154

Горячая линия: железо

Железные ответы на «железные» вопросы ... 156

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 158-160

Софтверный набор ... 158
К пуску готов ... 160

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ 162-191

Один день с Introversion ... 162
Книги: Jpod ... 167
И целого мира не надо ... 168

Алфавитный список игр в номере

Era of Faith ... 18
Escape from Butcher Bay ... 13
Eudemons Online ... 18
EVE Online ... 196
EverQuest ... 196, 199, 203, 204
EverQuest 2 ... 196, 199, 203
Everyday Shooter ... 31
F.E.A.R. 2: Project Origin ... 20
Fahrenheit ... 26
Fallout ... 46, 125
Fallout 3 ... 35, 41, 43, 118, 119, 121, 124, 231, 238, 239, 240
Far Cry 2 ... 24, 36, 43, 118, 228, 231, 239
FIFA 09 ... 118, 192, 196
FIFA Manager 09 ... 117
FLYFF ... 120
Forza Motorsport ... 19
Freedom Fighters ... 238
Frogger ... 10
Full Throttle ... 30, 124
Gabriel Knight: The Beast Within ... 124
Galactic Command: Покорение галактики ... 117
Gears of War ... 46
Gears of War 2 ... 26
Geometry Wars: Retro Evolved ... 31
Ghostbusters ... 14, 21
Giants: Citizen Kabuto ... 120
Gish ... 220
Gobliiins 4 ... 20
Gothic ... 120
Gothic 2 ... 120
Gothic 3: Forsaken Gods ... 24, 117, 228
Gran Turismo 5: Prologue ... 33
Grand Theft Auto ... 15, 124
Grand Theft Auto 3 ... 40
Grand Theft Auto 4 ... 24, 37, 40, 41, 43, 116, 119, 120, 228, 238
Grand Theft Auto: San Andreas ... 120, 238
Gravity Bear ... 19
Grim Fandango ... 30
GTR Evolution ... 33
Guild Wars ... 120, 202
Guitar Hero: Aerosmith ... 14
Guitar Hero: Metallica ... 14
Guitar Hero: World Tour ... 10, 14
Guitar Hero 3: Legends of Rock ... 10
Guitar Hero 5 ... 19
Half-Life 2 ... 22, 23, 120, 121, 122, 194
Halo 3 ... 17, 235
Halo Wars ... 17
Heavy Metal: F.A.K.K. 2 ... 120
Heavy Rain ... 26
Hellgate: London ... 19, 120
Heroes of Might and Magic 5 ... 34, 120
Hinterland ... 228
Hitman: Blood Money ... 120
Hitman: Codename 47 ... 238
Hitman 2: Silent Assassin ... 120
Homeworld ... 34
Hydrophobia ... 20, 70
Ice Age ... 14
Incubation ... 124
Interstate '76 ... 124
Jade Empire ... 120
Jagged Alliance 3 ... 20
Jelly Wars ... 236
Kane & Lynch: Dead Men ... 118, 238
Katamari Damacy ... 17
Killzone 2 ... 17
King's Bounty: Легенда о рыцаре ... 34, 39, 43, 118
King's Bounty: Принцесса в доспехах ... 20
Left 4 Dead ... 23, 36, 40, 43, 118, 119, 120, 228, 234
Legends of Daemonica: Farepoynt's Purgatory ... 53
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ... 120
Lineage 2 ... 117, 120, 200, 202
Loki ... 120
Mafia: The City of Lost Heaven ... 46, 120
Mafia 2 ... 46
Majesty 2 ... 12, 20, 39
Manhunt 2 ... 121
Mario Kart ... 19
Marvel: Ultimate Alliance ... 15
Mass Effect ... 35, 41, 43, 46, 118, 119
Master of Orion ... 34
Max Payne ... 186
Max Payne 2 ... 120, 186
MDK ... 124
Medal of Honor ... 19
Mercenaries 2: World in Flames ... 238
Metal Gear Solid ... 18
Metal Gear Solid Touch ... 10, 18
Metroid ... 125
Mini Ninjas ... 72, 238
Mirror's Edge ... 22, 84
Monster and Me ... 18
Monsters vs. Aliens ... 117
Montjoie! Столетняя война ... 117
Moscow Racer ... 19
MySims ... 229
Myst ... 78
Myth: The Fallen Lords ... 124
Mytheon ... 56
Mythic ... 32
Mythlands ... 196
Need for Speed ... 12
Need for Speed: Undercover ... 12, 43, 118, 229
Neverwinter Nights 2 ... 46, 117, 120
Nikopol: Secrets of the Immortals ... 77
No One Lives Forever ... 120
Noby Noby Boy ... 17
Oblivion ... 35, 41
Obsidian ... 35
Oddworld: Abe's Oddysee ... 124
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising ... 46
Overlord 2 ... 60
Parkan ... 124
Penumbra ... 81
Phantasmagoria ... 124
PlanetSide ... 196
Populous ... 122
Portal ... 21, 46
Postal ... 124
Postal 2 ... 120
Prey ... 120
Prince of Persia ... 11, 43, 116, 229
Pro Evolution Soccer 2009 ... 43, 118
Project Gotham Racing ... 19
Prototype ... 46
Pure ... 33, 43, 118, 119
Puzzle Quest: Galactrix ... 20
Quake ... 204
Quake 2 ... 124
Quake 3: Arena ... 120
QuickQuests ... 236
Race 07: The WTCC Game ... 33
Race Driver GRID ... 33, 43, 118, 119
Rappelz: Власть драконов ... 117
Ready 2 Rumble Revolution ... 21
Realms of Arkania ... 35

Leadtek WinFast® GTX260 Extreme+

«…прирожденный победитель битв за звание лучшей видеокарты».

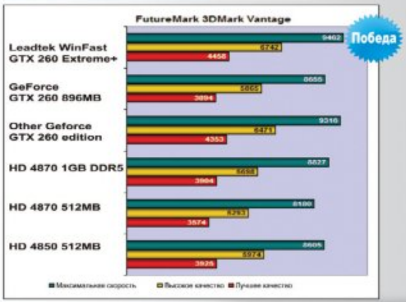
- 896 Мб GDDR3, 448 бит
- PCI Express 2.0
- бесшумное охлаждение
- Microsoft® DirectX® 10.0
- HDCP

GeForce

Еще больше потоковых процессоров - Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+

HardwareZone, популярный азиатский сайт, посвященный железу, 12 ноября 2008

Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+, как видно из наших тестов, - способный боец. Дополнительные потоковые процессоры сыграли свою роль, и в большинстве тестов карта оказалась быстрее основного противника, HD 4870. … Конкуренция по цене и производительности в высшем эшелоне сильна. Как показала Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+, улучшенная GeForce GTX 260 216 очень многообещающа и может достигать результатов GTX 280. Если вы предпочитаете NVIDIA, то GeForce GTX 260 216 – первая среди равных.



Leadtek GeForce GTX 260 Extreme+ 216 потоковых процессоров

TechPowerUp, популярный сайт с обзорами игр и железа, 5 ноября 2008

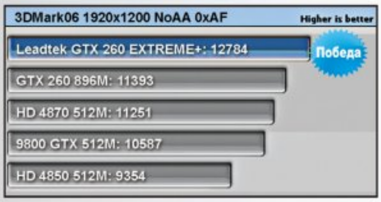
techPowerUp! EDITOR'S CHOICE www.techpowerup.com

- превосходная производительность
- заводской разгон
- отличное соотношение производительности на ватт
- тихая для своего класса
- поддержка CUDA и PhysX

ОЦЕНКА **9.2** из 10

Производительности этой карты достаточно, чтобы играть во все игры в высоком разрешении с максимальными настройками качества. Если вы хотите еще немного производительности, вы можете еще разогнать эту карту.

Также я хочу отметить, что вентилятор этой карты работает удивительно негромко, особенно с учетом ее скорости. Другая важная особенность – довольно низкое энергопотребление. При подсчете соотношения производительности на ватт карта Leadtek GeForce GTX 260 Extreme+ может претендовать на первое место в нашем тесте.



Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+

Bjorn3D, известный сайт с очень хорошей репутацией, 24 ноября 2008

BJORN3D GOLDEN BEAR AWARD

Leadtek WinFast GTX 260 Extreme+ с заводским разгоном показывает отличную производительность, которая порадует любого геймера. Более изощренных экстремалов привлечет отличный разгонный потенциал GTX 260 Extreme+, который впечатлит даже их.

Итоговая оценка

9 из 10 (превосходно) и награда «Золотой медведь»!

Плюсы

+ отличная производительность
+ 216 потоковых процессоров
+ заводской разгон
+ море разгонного потенциала
+ низкое энергопотребление
+ сертификация SLI и Tri-SLI
+ тихое охлаждение
+ отличные неигровые возможности

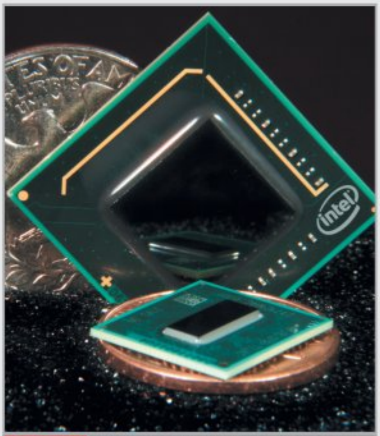
Оценка

- производительность 10
- разгон 10+
- цена 9
- качество 10
- гарантия 8
- возможности 10
- инновационность 10

NVIDIA GeForce CUDA   PhysX by NVIDIA

www.leadtek.com

Реклама


128 СТРАНИЦА Железные итоги 2008. *Самые интересные IT-события прошедшего года*

186 СТРАНИЦА Как создавался Max Payne

200 СТРАНИЦА Большие парни. *Самые запоминающиеся боссы онлайновых игр*

От хорошего к великому 172
Как спасти мир за $100 182
Кино: Resident Evil: Degeneration 185
Как создавался Max Payne 186

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ 192-195

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 192

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 196-217

Новости онлайновых игр 196
Эксклюзив: DC Universe Online 198
Аналитика: Самые запоминающиеся боссы онлайновых игр 200
Аналитика: Исследователи виртуальных миров 204
Интернет. События и факты 208
Микростоковая фотография 210
Интересное в Сети 216

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 218-227

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 218

КАЛЕНДАРЬ

Overlord 2 221
Shaun White Snowboarding 222

КОДЕКС 228-231

Стандартные коды 228
Читательские пасхалки 230
Читательские хинты 231

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 232-237

Информационный зум 232
Магазины еще поживут 234
Вырастая из игр 236

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 238-240

Тест №2. Февраль 238
Сканворд №2. Февраль * Фотографическая память №2. Февраль
Подведение итогов за №12/2008 239

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Mirror's Edge
Burnout Paradise

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Mirror's Edge
Dead Space
Burnout Paradise
Black Mesa Source

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
1С.....3-я обложка
Мегафон.....4-я обложка
В номере:
1С.....55, 89, 101, 115
Asus.....1
COMPRO.....19
Cooler Master.....13
Electronic Arts.....67, 97
GamePark.....5
Leadtek.....7
Microsoft.....51
NVIDIA.....153
OG Games.....59
Softclub.....3, 9
TopDevice.....149
Магазин «СуперГероев».....27
ТехноМир.....28, 123, 161

Алфавитный список игр в номере

Red Faction: Guerrilla 20
Redneck Rampage 124
Reservoir Dogs 238
Resident Evil 38
RF Online 120
Rise of the Argonauts 90, 238
Risen 12
RTL Biathlon 2009 83
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 36, 43, 118
Sacred 2: Fallen Angel 24, 118, 120, 231
SAGA Online 196
Sam & Max: Hit the Road 30
SAS: Secure Tomorrow 229
Savage 2 21
Scratches 30
Second Life 15
Second Sight 18
Severance: Blade of Darkness 120
Shaun White Snowboarding 110
ShellShock 2: Blood Trails 20
Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring 17
Sid Meier's Pirates 120
Sid Meier's Alpha Centauri 122
Silent Hill 77
Silent Hill: The Escape 10
Silent Hill 3 120
Silent Hill 4 120
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific 238
Silkroad Online 120
Sin Episodes: Emergence 120
Singles 120
Singles 2 120
Sins of a Solar Empire 34, 43
Soldier of Fortune: Payback 116
Space Force: Герои космоса 117
SpellForce: Shadow Wars 120
Spider-Man: Web of Shadows 118
Spore 11, 38, 43, 46, 83, 118, 119, 238
Spyro the Dragon 14
Star Trek Voyager: Elite Force 120
Star War Galaxies 196
Star Wars: Battlefront 3 18
Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast 120
Star Wars: Knights of the Old Republic 120
Star Wars: Rogue Squadron 18
StarCraft 2 Terrans: Wings of Liberty 46
Stargate Worlds 196
Street Fighter 4 20
Sublustrum 30, 76
Sudeki 120
Super Mario Bros. 46
Syberia 2 122
System Shock 122
The Agency 196, 199
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena 13, 14, 46, 238
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 46
The Elder Scrolls 3: Morrowind 120
The Elder Scrolls 4: Oblivion 120
The Godfather 2 20
The Last Express 124
The Last Remnant 20
The Lord of the Rings: Conquest 20
The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure 30, 81
The Matrix Online 196
The Orange Box 13, 235
The Sims 117, 120
The Sims 2 120
The Sims 3 .....20, 46
The Unfinished Swan 74
The Wheelman 20
The Witcher 118, 119, 120
Theseis: A Journey of Heroes 54
TimeSplitters 18
Titan Quest 120
Titan Quest: Immortal Throne 22, 23, 24
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 43
Tom Clancy's EndWar 20
Tom Clancy's HAWX 20
Tomb Raider 120
Tomb Raider: Underworld 24, 43, 118
Tomb Raider 2 124
Tony Hawk 19
Tony Hawk's Pro Skater 33
Total Annihilation 124
Trainz Simulator 2009 .....20, 117
Trine 57, 117
Tropico 3 64
Ultima Online 124, 204, 207
Unreal Tournament 239
Unreal Tournament 3 .....25, 195
Vampire: The Masquerade — Bloodlines 120
Vampire: The Masquerade — Redemption 120
Vanguard: Saga of Heroes 196
Velvet Assassin 20
Wanted! Дико Западное приключение 117
Wanted: Weapons of Fate 20
Warcraft 3: Reign of Chaos 25
Warcraft 3: The Frozen Throne 206
Warfare 229
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 46
Warhammer Online: Age of Reckoning 32, 43, 196
Warlords Online 18
Wing Commander: Prophecy 124
Wolverine 15
WonderSwan 125
World of Battles 17
World of Goo 31, 117, 118, 220
World of Warcraft 32, 120, 196, 199, 201, 204, 234
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 15, 32, 43
X3: Terran Conflict 24, 117
X-Plane 9 117
Zanzarah: The Hidden Portal 120
Zuma 31
Агата Кристи: Зло под солнцем 117
Аллоды онлайн 20
Алмазный меч, деревянный меч 229
Анабиоз: Сон разума 24, 230
Антология ужаса 117
Гражданская война в Америке: Цена свободы 117
Египет 3 117
Звездная армада 196
Карантин 77
Княжеские войны 196
Князь 3: Новая династия 58
Кодекс войны: Магия 20
Космические рейнджеры 34
Метатрон 83
Морской бой 238
Морской охотник 94, 238
Операция «Багратион» 98
Партизан 113
Периметр 2: Новая земля 102
Предтечи 20
Приключения Десперо 117
Рагнарок онлайн 197
Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар 19
Уличный гонщик 19
Фобос. 1953 80
Эдна и Харви. Взрыв мозга 117

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION®3 В МАГАЗИНАХ

GamePark®

www.gamepark.ru

PLAYSTATION 3

Рубрику подготовили: **Максим Еремеев, Игорь Варнавский, Станислав Ломакин (новости киберспорта)** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

АНОНСЫ

Потрогать Снейка

ИГРЫ KONAMI ПАКУЮТ ВЕЩИ НА IPHONE

Чем дальше, тем активнее iPhone заявляет о себе в качестве игровой платформы. Даже **Konami** — мягко говоря, не последняя компания в индустрии — обратила на него внимание и заявила, что собирается создать специальные телефонные ответвления четырех своих игр: **Silent Hill: The Escape**, **Dance Dance Revolution S Lite**, **Metal Gear Solid Touch** и **Frogger**.

Судя по реакции в интернете, больше всего игроков возбудил портативный MGS. В телефонную версию будет включено восемь уровней; новые эпизоды будут появляться по мере готовности.

Silent Hill в версии для «Айфона» станет шутером. Прицеливаться и управлять движением персонажа можно будет при помощи сенсорного экрана.

Только змей нам в телефонах не хватало!

Dance Dance Revolution как была ритм-игрой, так ею и останется. Хотя вряд ли эту версию станут пропагандировать в школах борющиеся с детским ожирением американские чиновники (оригинал решили внедрять в образовательных учреждениях Западной Вирджинии). Почему? Да потому, что здесь работают не ноги, а пальцы рук.

Меньше всего изменится Frogger. Лягушонок точно так же пытается перебраться через дорогу, а ему все так же мешают автомобили и плавающие в реке крокодилы.

В продаже игры будут появляться постепенно, с зимы по весну. Конкретные даты объявлены не были.

ИНДУСТРИЯ

Остановите музыку

ПРОДАЖИ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР ПАДАЮТ

Интерес к музыкальным играм снижается, утверждает аналитик Джесси Дивнич на страницах сайта **Gamasutra**. В качестве примера Дивнич указывает на слабые продажи **Guitar Hero: World Tour**. Если предыдущая полноценная игра серии (**Guitar Hero 3: Legends of Rock**) принесла издателям в первую неделю $115 млн, то World Tour собрала гораздо меньше — $67 млн. Джесси также утверждает, что жанр как таковой теряет популярность, а прибыли в этом сегменте рынка снизились по сравнению с прошлым годом на 40% (тогда как индустрия в целом выросла на 35%). По мнению автора, это означает, что рынок перенасыщен музыкальными играми и дальше продажи будут только падать. Впрочем, она тут же оговаривается, что жанр не умрет совсем — просто станет гораздо менее заметным.

НЕВЕСЕЛЫЕ РИТМЫ

©HRISTENKO

EA уже разрабатывает первое дополнение к **Red Alert 3**. По слухам, называться оно будет **Uprising**.

ИНДУСТРИЯ

Беззащитный ПРИНЦ

UBISOFT ВРЕМЕННО ОТКАЗАЛАСЬ ОТ БОРЬБЫ С ПИРАТАМИ

Если есть на свете тема более неоднозначная, чем игровое пиратство, то это борьба с ним. С одной стороны, издатели и разработчики, бесспорно, имеют право на защиту плодов своего труда от тех, кто желает воспользоваться ими бесплатно. С другой — стремление не упустить законно заработанное иногда приобретает крайне уродливые формы. Вспомните хотя бы **BioShock** и **Spore**: PC-версии этих игр были защищены так, что проще было достать пиратку.

Компания **Ubisoft**, видимо, извлекла урок из чужих и собственных ошибок (у нее тоже есть печальный опыт с системами защиты) и решила вовсе отказаться от антипиратской защиты. По крайней мере, последняя часть **Prince of Persia** издается без нее. Это коснулось лишь коробочной версии PoP; версия, купленная в Steam, содержит обычные для этой системы антипиратские компоненты.

Ubisoft понадеялась, что ее герой сможет постоять за себя сам и никакой SecuROM ему не понадобится.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Хотите сестренку?

TAKE-TWO ВЫПУСТИЛА НОВУЮ КОЛЛЕКЦИОННУЮ СТАТУЭТКУ ПО МОТИВАМ BIOSHOCK

Большому Папочке больше не придется скучать в одиночестве у вас на полке.

За $10 (или эквивалентную сумму в рублях) можно сходить в кино, купить книжку, 15 раз войти в московское метро или заказать крохотную, всего около семи сантиметров в высоту, фигурку Маленькой Сестрички из **BioShock**.

Статуэтки произведены ограниченным тиражом, раскрашены вручную и официально продаются только в онлайновом магазине **Take-Two** (***take2store.stores.yahoo.net/lisifi.html***). Если поспешите, может быть, успеете обзавестись собственной Сестричкой.

Кстати, ее рост специально подгоняли под высоту статуэтки Большого Папочки из коллекционной версии BioShock, чтобы фигурки органично смотрелись рядом.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Правдивая ЛОЖЬ

SONY ОТРИЦАЕТ, ЧТО УЖЕ РАБОТАЕТ НАД PSP 2

24 ноября прошлого года на сайте **EETimes.com** появилась небольшая заметка, автор которой предположил, что **Sony** будто бы уже активно работает над следующей версией своей портативной консоли. Поводом для этого послужил пресс-релиз компании **Imagination Technology Group**, распространенный в сентябре. В нем сообщалось о лицензионном контракте на один из графических чипов, разработанных **Imagination**. Имя нового клиента не называлось, но пресс-релиз подчеркивал, что это «крупная международная структура, занимающаяся разработкой потребительской электроники». Когда сотрудники EETimes попытались разузнать о сделке побольше, один из источников сообщил, что лицензия на использование графического чипа была выдана именно Sony. А использовать лицензированное железо японцы якобы собираются в консоли, которая станет наследницей PlayStation Portable.

На этом история не заканчивается. 16 декабря сайт **Eurogamer.net** со ссылкой на анонимный источник опубликовал новость, в которой говорилось опять-таки о планах Sony по обновлению портативной линейки. Конкретно было заявлено следующее: в конце 2009 года корпорация выпустит слегка обновленную версию первой PSP, а после нее — следующую портативную консоль, которую в интернете по понятным причинам уже окрестили PSP 2. Мало того, разработчики якобы уже работают над играми для новой PSP, а значит, на место расплывчатого «после» можно подставить гораздо более конкретные 2010-2011 гг.

Впрочем, на следующий день директор по маркетингу оборудования Sony Джон Коллер заявил в интервью сайту **Silicon Alley Insider** (***www.alleyinsider.com***), что слухи о якобы разрабатывающихся играх для PSP 2 не соответствуют действительности и никаких планов касательно новой портативной консоли у корпорации пока нет. А как все интересно начиналось…

Сразу два крупных PC-проекта решили обзавестись консольными версиями. **Risen** и **Majesty 2** выйдут не только на компьютерах, но и на Xbox 360.

ИНТЕРЕСНОСТИ

…и зрелищ

АВСТРАЛИЙЦЫ СПУСТИЛИ ПОСОБИЯ НА ИГРЫ

Пока в России решали, позволять ли тратить так называемый «материнский капитал» на погашение долгов по ипотечным кредитам, правительство Австралии решило просто раздать населению деньги. Объектами властного внимания стали пенсионеры, люди, приобретающие свой первый дом, и некоторые семьи.

Самым неожиданным последствием этого шага стал взрывообразный рост продаж видеоигр. В конце ноября — начале декабря австралийцы купили аж на 39% больше консолей и игр для них, чем за тот же период прошлого года. Было продано 130 тыс. Wii, почти 46 тыс. Xbox 360 и 26 тыс. PlayStation 3.

Впрочем, надо заметить, что целей своих правительство все равно достигло. Ведь деньги не остались лежать у людей под подушками, а были потрачены и тем самым немного смягчили экономический спад.

ИНДУСТРИЯ

Жажду утолили

У РАЗРАБОТЧИКОВ NEED FOR SPEED ПРОБЛЕМЫ

Некоторые вещи кажутся сами собой разумеющимися. Более того — вечными! Например, сериал **Need for Speed**. Первая игра из этой серии появилась аж в 1994 году, на консоли 3DO (несколькими месяцами позже вышли версии для PC, PlayStation и Sega Saturn). В течение следующих 14 лет NFS оставалась одной из флагманских линеек **Electronic Arts**. И вдруг в интернете появились слухи, что серия замораживается, а разработка следующей части прекращается. Причина? Плохие продажи **Need for Speed: Undercover** и, мягко говоря, неблагосклонные отзывы критиков. Представители EA, как обычно и бывает в таких случаях, либо отказывались комментировать слух, либо отвечали расплывчато — ни да ни нет.

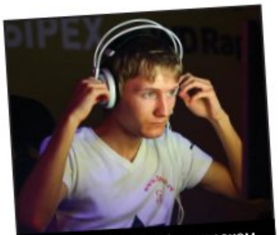
Через несколько дней с сайтом **Joystiq.com** связался человек, представившийся сотрудником EA, и на условиях анонимности изложил свою версию событий. По его словам, в опасности находится не сериал Need for Speed, а разрабатывавшая его последние несколько лет компания **EA Black Box**. Якобы грядут массовые увольнения, а оставшихся сотрудников сольют с более крупной студией, расположенной в даунтауне Ванкувера (Black Box находится в Барнаби, фактически это часть Ванкувера). Но интереснее всего другое. Аноним заявил, что в дальнейшем разработка Need for Speed может быть доверена **Criterion**, авторам **Burnout**. Благо этой компанией тоже владеет Electronic Arts. Как говорится, не было бы счастья, да несчастье помогло. Впрочем, вся эта история пока так и не получила официального подтверждения.

Need for Speed: Undercover не вызвал восторга ни у игроков, ни у журналистов.

КИБЕРСПОРТ

Пора расставаний

С МИРОВОЙ CS-СЦЕНЫ УШЛО СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ВИДНЫХ ИГРОКОВ



Когда-то Xenitron был игроком высочайшего класса, сейчас же его переход в Virtus.pro многие восприняли со скепсисом.

Фактическое закрытие киберспортивного сезона состоялось в середине декабря в игровом центре **4GAME** в Москве: именно там был проведен **Rekrut Championship 2008**, отличившийся пестрым составом участников. Единственной русской командой были **Virtus.pro**. Помимо них, на турнир были приглашены три украинские команды, казахстанцы **K23**, а также гости из Западной Европы: немцы **Team Alternate**, финны **Gameplay.TV** и датчане **mTw**, действующие чемпионы мира по версии WCG. Результаты турнира не принесли сюрпризов — чемпионы подтвердили свое звание, вслед за ними же покорно последовали Virtus.pro и **Amazing Gaming**. Состав участников вышел довольно ровный, о чем говорит тот факт, что в плей-офф лишь одна команда позволила себя обыграть с крупным счетом — в полуфинале верхней сетки K23 уступили mTw со счетом 3:16.

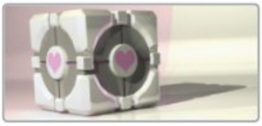
Куда более драматичными оказались события, произошедшие после турнира. Первым делом в полосу неудач попали финны Gameplay.TV — одноименная телекомпания, под эгидой которой выступала команда, была вынуждена отказаться от дальнейшего сотрудничества с игроками. С момента подписания контракта между ними прошло всего несколько месяцев.

После WCG 2008 Weiss покинул A-gaming и, казалось, закончил карьеру. Однако судьба распорядилась иначе — в 2009-м мы вновь увидим его в составе A-gaming.

Вторым номером стала новая волна русско-украинских отношений в CS, а точнее, их завершение. Начало положил **Hooch**, ушедший из **Amazing Gaming** почти сразу после турнира, объяснив свой уход низкой мотивацией своих коллег, а также неудобными условиями для тренировок по интернету из Киева. Через несколько дней A-gaming представили новый состав: **B1ade**, **Strike**, **Xaos**, **Weiss** и **Vad1k**. По сути, это A-gaming двухлетней давности.

Еще более мощные рокировки произошли в Virtus.pro. Сразу три украинских игрока, с которыми Virtus.pro провели весь прошлый год, — **Zeus**, **Kane** и **Edward** — покинули команду. На замену им пришел, как и предполагалось, Hooch, а также два игрока из некогда звездного состава **Begrip.ru** — **Xenitron** и **D1ngo**. По словам менеджера команды Groove, состав получил испытательный срок сроком три месяца — такая мера действительно необходима, учитывая хотя бы тот факт, что бегриповцы давно уже носят статус скорее легенд, чем активных игроков.

Последняя печальная новость пришла из-за океана. В прошлом номере мы предполагали, что после закрытия CS: Source-лиги CGS многие команды столкнутся с трудностями в переходе обратно на версию 1.6. Вышло даже хуже: команда **compLexity**, будучи одной из лучших в Source, потеряла сразу четырех игроков основного состава, чем нанесла смертельную обиду их менеджеру, **Джейсону «1» Лейку**. Как выяснилось, почти сразу после закрытия CGS у compLexity возникли проблемы с финансированием, а не желавшие мириться с этим игроки подписали контракты с новой организацией — **Evil Geniuses**. Назовем этот поступок как минимум неблагородным — за годы работы с compLexity Джейсон Лейк сделал для своих игроков все, что мог, от хороших контрактов и отдельного дома для тренировок до элементарной психологической поддержки на турнирах. Как выразился один российский киберспортивный деятель, «дети фактически продали своего папу». Что, увы, очень похоже на правду.



Если верить опубликованным **Valve** данным, **The Orange Box** продался тиражом более 3 млн копий. И это — без учета покупок через **Steam**.

ПОДРОБНОСТИ

Лысый черт

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA БУДЕТ ДАЖЕ ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ ВСЕ ДУМАЛИ

Чем дальше в лес, тем больше Риддика.

Мы как-то ожидали, что кризис заставит разработчиков делать игры короче, проще и дешевле. Но для некоторых он оказался настоящим благословением. Например, для авторов **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**. Сначала от игры отказалась Activision Blizzard, потом ее взяла под свое крыло Atari, но главное не это. Благодаря возникшей паузе, у разработчиков появилось примерно девять месяцев дополнительного времени, которое они с радостью потратили на создание нового контента и доработку старого. Так что теперь Assault on Dark Athena не просто ремейк **Escape from Butcher Bay**, а скорее дополнение. Авторы говорят, что на прохождение новых уровней нужно будет потратить около 10 часов.

Тем временем представители принадлежащей Вину Дизелю **Tigon Studios** уже начинают говорить о сиквеле к Assault on Dark Athena. По их словам, полноценное продолжение появится через два года.

ИНДУСТРИЯ

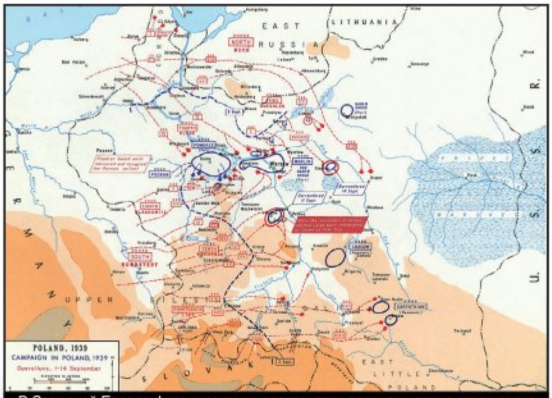
Натиск на восток

UBISOFT РАСШИРЯЕТ ШТАТ СВОИХ ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКИХ ФИЛИАЛОВ

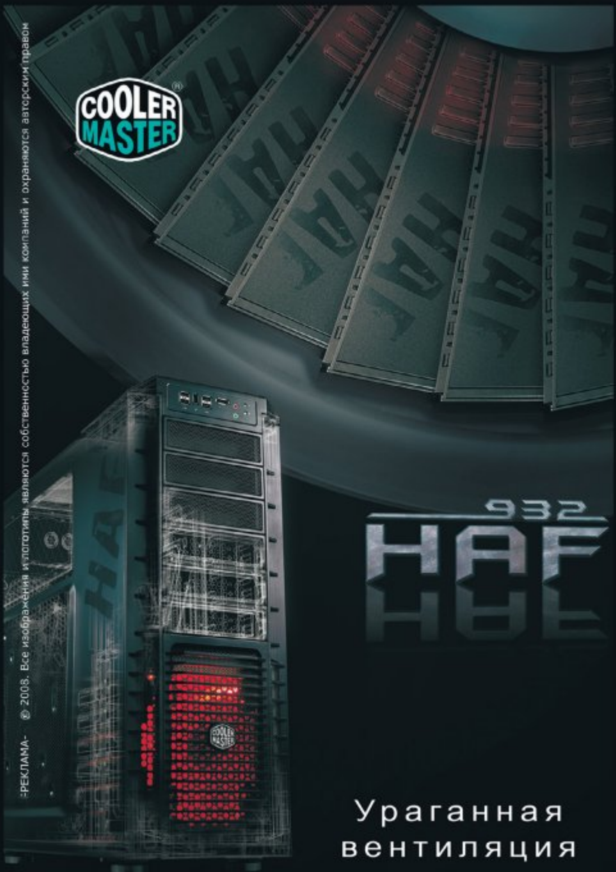
Как видно, не до всех добрался вездесущий экономический кризис. Например, компания **Ubisoft** не так давно объявила, что собирается расширить штат двух своих румынских студий. В одну, находящуюся в Бухаресте, планируется нанять еще 75 человек, в другую, расположенную в городе Крайова, 51 человека. В первую очередь компанию интересуют тестеры, программисты и дизайнеры.

По словам управляющего директора Ubisoft по Восточной Европе, Себастьяна Делена, в находящихся под его началом студиях уже работает около 850 человек. В следующем же году число сотрудников восточноевропейских филиалов планируется увеличить до 1000 человек. Из них примерно 800 будут работать в Румынии.

Напомним, что Ubisoft в последнее время вообще крайне активно расширяется на восток. В 2008 году компания открыла филиал в Киеве.



В Западной Европе французскому издательству-великану давно стало тесно.



Экипированный тремя гигантскими 230-мм вентиляторами, облачённый в патентованные Cooler Master отлично продуваемые панели, корпус HAF 932* просто сдует как пёрышко любое препятствие на пути к производительности. Суровый стальной корпус с потрясающей вентиляцией надёжно защитит самые крутые компоненты вашего компьютера и отлично охладит их для наивысшей производительности. Это означает, что ваш супер-геймерский компьютер теперь готов к самым горячим схваткам! А вы?

*HAF – High Air Flow

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54
GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Компьютерный центр Форум (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
НТ Компьютер (495) 363-93-93
Федеральная торговая сеть САНРАЙЗ (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
Сеть магазинов СтартМастер (495) 785-85-55
Федеральная сеть компьютерных центров POLARIS (495) 755-55-57
Ф-Центр (495) 925-6447
Щедрин (495) 784-72-34
Юлмарт (495) 229-99-90
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Xmemory (495) 980-22-96
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39
Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
PET (4732) 77-93-39
Екатеринбург:
НТ Компьютер (343) 379-31-68
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343
Липецк:
Сеть компьютерных магазинов РЕГАРД (4742) 220-555
Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400
Нижний Новгород:
Санрайз ПРО (831) 22-031-22
Новосибирск:
НТ Компьютер (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333
Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888
Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221
Ростов-на-Дону:
НТ Компьютер (863) 295-30-20
Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992
Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106
Интернет-магазины:
Oxladi.ru
www.fcshop.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
K-Trade +380 (44) 568-50-05

Беларусь.
Мипс + 375 (17) 385-25-48
New5 Computers +375 (17) 285-10-69
Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69
Maxcom +373 (22) 26-01-61

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

www.coolermaster.com

Еще одна компания покинула Ассоциацию производителей развлекательной продукции (ESA). Вслед за **LucasArts, Codemasters, id, Crave, Vivendi** и **Activision** дверью хлопнуло издательство **NCsoft**.

АНОНСЫ

Отлитые В МЕТАЛЛЕ

ACTIVISION ГОТОВИТ ЕЩЕ ОДИН GUITAR HERO

Не успела на прилавках появиться **Guitar Hero: World Tour**, как ее издатели объявили о совсем скором релизе следующего рок-симулятора. Игра продолжит дело **Guitar Hero: Aerosmith**, только Стивена Тайлера на сцене заменит Джеймс Хетфилд.

Guitar Hero: Metallica выйдет до 31 марта 2009 года. Всего в игре будет 45 песен. Из них собственно «Металлике» принадлежат 28. Остальные 17 исполнят команды, любимые членами группы и повлиявшие на ее музыку. Среди них: **Alice in Chains**, **Lynyrd Skynyrd**, **Judas Priest**, **The Sword** и **Mastodon**.

Ларс Ульрих требует, чтобы вы купили его игру!

ИНДУСТРИЯ

Досказать легенду

BRUTAL LEGEND НАКОНЕЦ-ТО НАШЛА ИЗДАТЕЛЯ

Слухи о том, что **Electronic Arts** может стать издателем хеви-метал-приключения **Brutal Legend**, появились еще летом. Целых полгода мы ждали официального подтверждения — и наконец дождались. ЕА перестала отпираться и призналась, что «Легенда» теперь действительно стоит в ее конюшне. Выйдет игра уже осенью.

Благодаря ЕА мы все-таки узнаем эпическую историю Эдди Ригга.

Проблемы у **Brutal Legend** начались после слияния ее предыдущего издателя, **Activision**, с **Vivendi**. Руководство объединенной компании решило избавиться от балласта и начало вычищать из своего портфеля недостаточно перспективные игры. Под сокращения попали как явно слабые проекты (**50 Cent: Blood on the Sand**), так и интересные работы (**Ghostbusters**, **Brutal Legend**, **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**). Настоящую ярость у некоторых игроков вызвало то, что, облегчая свою ношу, **Activision Blizzard** почему-то предпочли указать на дверь Тиму Шаферу и **Starbreeze Studios**, но не прекратили работ над сомнительной ценности играми вроде **Spyro the Dragon** и **Ice Age**.

Впрочем, на момент подготовки материала все «уволенные» проекты нашли себе новых хозяев. Assault on Dark Athena и Ghostbusters отошли **Atari**, а Blood on the Sand приютила компания **THQ**.

ИНДУСТРИЯ

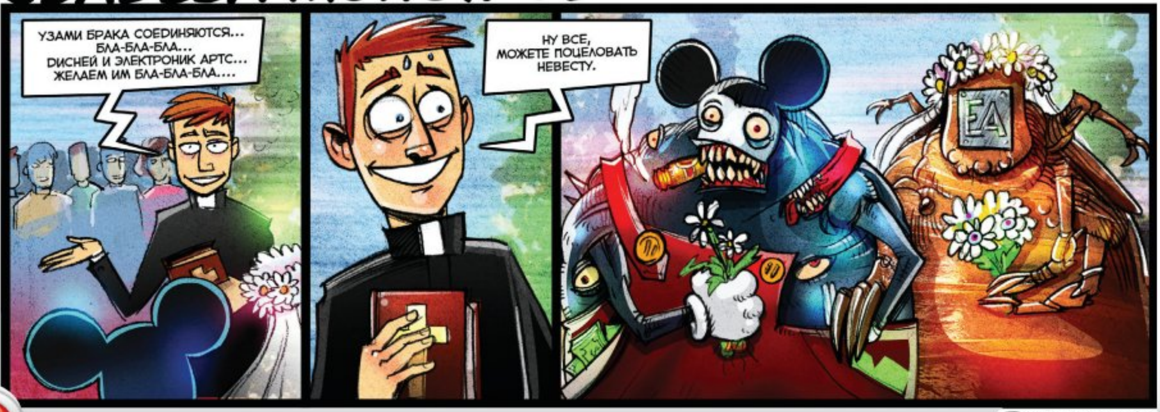
Слияния и поглощения

DISNEY ХОЧЕТ КУПИТЬ EA?

Экономический кризис — это еще и подходящее время для того, чтобы обзавестись новыми активами. Возможно, именно этим и собирается в ближайшее время заняться **Disney**. Причем прикупить она якобы собирается не кого-нибудь, а EA. По крайней мере, так полагает Wall Street Journal. Правда, основой для таких выводов послужила довольно расплывчатая реплика Тома Стэггза, одного из топ-менеджеров Disney. Отвечая на вопрос журналиста о том, планирует ли его компания разрабатывать игры самостоятельно уже имеющимися силами или станет для этого покупать сторонних девелоперов, тот сказал буквально следующее: «Я не считаю, что одно обязательно исключает другое». И добавил, что Disney вполне может совершить в будущем такую покупку, если представится достаточно удачная возможность.

А при чем же здесь **EA**? По словам Wall Street Journal, желание Disney расширить свое влияние в игровой индустрии и острая нехватка денег в Electronic Arts в сочетании с богатым портфолио и громким именем создают прекрасные условия для такой покупки. А ведь совсем недавно EA сама размахивала пачками купюр и планировала крупные покупки.

СВАДЬБА МОНСТРОВ



©HRISTENKO

Продажи аддона **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** перевалили за 4 млн копий, а общее число активных игроков в World of Warcraft превысило 11,5 млн.

ИНДУСТРИЯ

Как рок-звезды

TAKE-TWO ПРОДЛИЛА ОТНОШЕНИЯ С ROCKSTAR ДО 2012 ГОДА

WillWheaton (c) Flickr.

В начале декабря известный индустриальный аналитик Майкл Пахтер предположил, что **Rockstar** может отколоться от **Take-Two**, последовав примеру **Bungie**, отказавшейся от любви **Microsoft** и ушедшей в свободное плавание.

Как выяснилось чуть позже, его предсказаниям в ближайшем будущем сбыться не суждено. Всего через неделю с небольшим после их появления в прессе Take-Two распространила пресс-релиз, в котором говорилось, что со всеми ключевыми сотрудниками Rockstar подписаны долгосрочные контракты.

По условиям новых соглашений, срок действия которых истекает 31 января 2012 года, работникам студии будут отчисляться проценты с продаж их игр. Учитывая финансовые показатели той же **GTA**, суммы должны получиться внушительные. Кроме того, Take-Two обязуется финансировать некий, пока безымянный проект, не имеющий никакого отношения к Grand Theft Auto. Разрабатываться игра будет новой компанией под управлением членов Rockstar.

Обе стороны, кажется, очень довольны достигнутым соглашением. Председатель совета директоров Take-Two Штраус Зельник, в частности, заявил, что его компания «страшно рада продолжению и расширению отношений с Rockstar», и назвал создателей GTA «беспрецедентно талантливыми людьми».

Помимо новых частей GTA Rockstar сейчас работает над совершенно новым проектом эксклюзивно для PS3.

АНОНСЫ

Великолепный ЛОГАН

ПО ФИЛЬМУ X-MEN ORIGINS: WOLVERINE СДЕЛАЮТ ИГРУ

Хью Джекман в образе.

Activision Blizzard объявила, что под ее началом уже разрабатывается игра по мотивам еще не вышедшего приквела к фильму «**Люди Икс**». **Wolverine** будет экшеном, его выпуск приурочат к выходу картины (май 2009 года). Разрабатывает игру студия **Raven Software**. Главным героем, как можно догадаться, станет Росомаха — еще не повстречавший Профессора Икс и его команду.

Для Raven это далеко не первый опыт работы во вселенной **Marvel**. В 2006 году компания выпустила аркадную RPG **Marvel: Ultimate Alliance**, в которой фигурировал и герой их новой игры.

ИНДУСТРИЯ

Деньги из воздуха

ОТКРЫВАЕТСЯ НОВАЯ СИСТЕМА ДЛЯ ОБСЛУЖИВАНИЯ МИКРОТРАНЗАКЦИЙ

Микротранзакции сейчас в моде. Издателей можно понять — если есть возможность выжать из уже проданной игры еще пару долларов, уломав игрока купить за реальные деньги некий виртуальный предмет, то почему бы этого и не сделать? Многие азиатские MMOG живут вообще за счет одних лишь микротранзакций.

Превращением нарисованных предметов в настоящие деньги увлечены не только в Азии. Этой зимой на свете стало одной системой микротранзакций больше. Сайт **GamersGate.com**, занимающийся цифровой дистрибьюцией игр, разработал собственную платформу для продажи виртуальных товаров, получившую название **Microsuite**. От конкурентов ее отличают низкие комиссионные, поддержка различных видов «электронных денег» и тот факт, что местной валютой потенциально можно будет расплачиваться за предметы во всех продающихся через GamersGate играх (а их на момент подготовки материала насчитывалось около 800).

Разработчики Microsuite утверждают, что первые поддерживающие ее продукты станут доступны в начале 2009 года.

ИГРОВОЕ КИНО

Не в этой жизни

РЕЖИССЕР «ПИРАТОВ КАРИБСКОГО МОРЯ» СНИМЕТ ФИЛЬМ НЕ ТОЛЬКО ПО BIOSHOCK, НО И ПО SECOND LIFE

Режиссер Гор Вербински (американский ремейк «**Звонка**», «**Пираты Карибского моря**») еще не закончил фильм по мотивам **BioShock** (премьера намечена на 2010 год), а ему уже прочат следующую экранизацию. На этот раз речь идет о кинокартине по мотивам **Second Life**. В 2007 году Wall Street Journal опубликовал статью о человеке, у которого было две жены: живая, из плоти и крови, и виртуальная — в **Second Life**. Никаких других деталей о фильме пока не известно.

Sony по-прежнему продает PlayStation 3 себе в убыток. По последним данным, с каждой проданной консоли компания теряет около $50. На текущий момент по всему миру разошлось порядка 20 млн PS3.

ИНДУСТРИЯ

Расти большая!

ПРАВИТЕЛЬСТВО ЮЖНОЙ КОРЕИ ЗАИНТЕРЕСОВАЛОСЬ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИЕЙ

Зал игровых автоматов в Корее

Власти Южной Кореи задались новой целью — поставить свою страну вровень с США и Японией по объемам экспорта игр. По сообщению сайта Digital Chosunilbo (***english.chosun.com***), правительство собирается инвестировать в игровую отрасль 350 млрд вонов (почти $250 млн).

Помимо этого, южнокорейский министр культуры, спорта и туризма Ю Инь-Чо пообещал, что в ближайшее время будет принят целый ряд мер по поддержке местной игровой индустрии. Самая масштабная из них — создание целевого фонда объемом $200 млн.

Причина такого внимания к родному игропрому — его чудесные финансовые показатели. Достаточно сказать, что план по экспорту игр на $1 млрд корейские компании выполнили досрочно: вместо 2010 года заданная планка была достигнута уже в 2008-м.

По этому поводу почему-то вспоминаются появившиеся в интернете осенью фотографии игрового зала в Северной Корее (***ukresistance.co.uk/2008/09/inside-north-korean-arcade.html***). Судя по ним, игры — еще одна область, в которой Северу Юг догонять и догонять.

АНОНСЫ

По дантевским местам

ЕА ВЫПУСТИТ ИГРУ ПО МОТИВАМ «БОЖЕСТВЕННОЙ КОМЕДИИ»

Данте был бы недоволен Electronic Arts.

Поиски нового сюжетного материала для игр иногда заводят разработчиков довольно далеко. Свежий пример — EA и ее новый проект **Dante's Inferno** по мотивам «Божественной комедии» Данте Алигьери.

По словам исполнительного продюсера Джонатана Найта, «сейчас самое время перевести это классическое произведение в интерактивный формат и познакомить с ним тех, кто, возможно, до сих пор не удосужился прочесть великую поэму». Вслед за этим в интернете появился короткий ролик, в котором некий персонаж (судя по всему, сам Алигьери) убивает демона при помощи металлического креста.

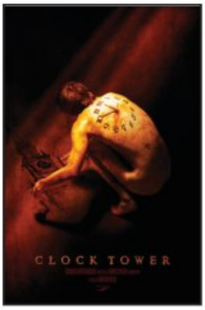
В первой части поэмы, по мотивам которой и создается игра, Данте просто прогуливался по Аду в сопровождении римского поэта Вергилия, а тот рассказывал ему о загробных нравах и обычаях.

Скептически настроенные игроки уже предложили EA сделать тактический шутер по мотивам Библии. А мы бы не отказались от экономической стратегии «Котлован» по повести Андрея Платонова.

ИГРОВОЕ КИНО

Как часы

ФИЛЬМ ПО CLOCK TOWER БЛИЗИТСЯ К ЗАВЕРШЕНИЮ



В интернете появились первые постеры фильма **Clock Tower**. Картина снята по мотивам одноименной игры (точнее, второй ее части — **The Struggle Within**). Осенью ходили слухи, что главную роль собирается сыграть Милла Йовович, но в конце концов выяснилось, что никакого отношения к Clock Tower она иметь не будет.

Сюжет фильма рассказывает о молодой женщине, над чьей семьей много лет висит страшное проклятие. По иронии судьбы единственным человеком, готовым ей поверить, оказывается наблюдающий ее в психиатрической лечебнице врач. На экранах Clock Tower (в российском прокате — «**Часовня**») появится в этом году.

ИНДУСТРИЯ

Операция «Активация»...

...ИЛИ СТО ПЕРВЫЙ СПОСОБ БОРЬБЫ С ПИРАТСТВОМ

«**Проект «Лазарь»** — не программа секретных исследований в области биологического оружия и не свежий голливудский боевик. Это кодовое название новой антипиратской системы, задуманной Ассоциацией продавцов развлекательной продукции (Entertainment Merchants Association или просто EMA).

Идея их состоит в том, чтобы оборудовать диски с играми и кино особой системой, которая делала бы их непригодными для работы без активации на месте продажи. Похожая технология давно стоит на страже магазинов одежды. К каждой вещи крепится капсула с очень стойкой краской, заключенная в громоздкий контейнер. При попытке снять последний без специального оборудования (которое, естественно, стоит в магазине) капсула взрывается и оставляет на ткани несмываемое пятно. Ни надеть, ни продать испачканную вещь после этого нельзя, а значит, и красть ее смысла нет.

Президент EMA Бо Андерсен пророчит «Лазарю» большое будущее. По его словам, введение новой системы не только поможет в борьбе с пиратством, но и «снизит затраты на упаковку», а также «сделает более комфортным доступ покупателей к играм и фильмам на Blu-ray». Как по-нашему, было бы неплохо, если бы в рамках «Проекта «Лазарь» был также побежден рак и найден секрет всеобщего счастья.

Уничтожить их не смогли ни StarForce, ни судебные иски. Под силу ли это «Лазарю»?

До конца марта EA уволит десятую часть своих сотрудников — это около тысячи человек. По первоначальным планам список людей, подлежащих увольнению, не превышал 600 человек.

ИНДУСТРИЯ

GAME is loading

В РОССИЮ ПРИХОДИТ ПЕРВЫЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИГРОВОЙ РЕТЕЙЛЕР

Западные ретейлеры наконец заметили Россию: 20 декабря в торговом центре «Ашан Алтуфьево» открылся первый магазин британской торговой сети **GAME**. В отличие от «Союза», «М.Видео», «Техносилы» и других сетей, которые сейчас являются основными продавцами лицензионных игр, ассортимент GAME включает только игры, консоли и аксессуары. Свои дальнейшие планы в отношении России представители GAME пока не озвучивали, но в Европе и Австралии у сети более 1300 магазинов. Так что и в России есть куда расти.

АНОНСЫ

Мальчик как мальчик

У АВТОРА KATAMARI DAMACY НОВЫЙ ПРОЕКТ — NOBY NOBY BOY

Следующая игра Кейты Такахаси, создателя **Katamari Damacy**, будет распространяться исключительно через онлайновый сервис PlayStation Network. Японским игрокам она станет доступна уже 29 января. Точная дата выхода **Noby Noby Boy** в Европе пока не определена, но представители Sony Europe успокаивают: долго ждать не придется, релиз точно произойдет в начале года.

Noby Noby Boy.

Зато европейская версия NNB будет чуть дешевле — всего 4 евро. Японцам за ту же самую игру придется выложить 800 йен, то есть приблизительно 6 евро.

В игре вам предстоит управлять похожим на червяка персонажем (тем самым «мальчиком»), которого можно будет растягивать и буквально завязывать узлом при помощи аналоговых стиков.

СОБЫТИЯ

Восток — Запад

NAMCO BANDAI ОТКРЫВАЕТ НОВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Самураи и хип-хоп — вот чем Namco Bandai собирается завлечь западных варваров.

Microsoft который год пытается достучаться до японцев и продать им свою консоль (кажется, наконец получается), а в это время с той стороны заметны похожие движения. **Namco Bandai** заинтересовалась западными игроками. Вернее, они и раньше были ей интересны, как и любые другие люди, готовые заплатить за очередной **Tekken**. Просто теперь компания собирается разрабатывать игры, ориентируясь на интересы именно западного покупателя. Как именно их себе представляют в Namco Bandai, пока не очень понятно, но в серьезности ее намерений сомневаться не приходится — специально для окучивания западного рынка будет открыт новый издательский лейбл **Surge**. Первой его игрой станет **Afro Samurai**, кровавый экшен, разработанный по мотивам популярного в Америке аниме. Релиз Afro Samurai состоится за неделю до выхода этого номера «Игромании».

ПОДРОБНОСТИ

Когда?

ОПРЕДЕЛИЛИСЬ ДАТЫ ВЫХОДА KILLZONE 2, HALO WARS И EMPIRE: TOTAL WAR

К списку выходящих в феврале игр добавились два мощных релиза. Первый из них — **Killzone 2**. В Америке игра выйдет 27 февраля. Дата появления Killzone 2 в Европе на момент подготовки номера еще не была подтверждена, но в интернете появились слухи, что Старый Свет увидит ее даже раньше Нового. Поводом для слухов послужили цифры 06-02-2009 напротив обложки Killzone 2 на одном из партнерских сайтов **Sony**.

На скриншоты Empire нам любоваться еще целый месяц.

Гораздо больше ясности с европейским релизом **Halo Wars**. Произойдет он опять-таки 27 февраля. Помимо обычной версии, разработчики обещают коллекционную. Преимущества ее очевидны: комикс **Halo Wars: Genesis**, ранний доступ к **Mythic Map Pack**, новому комплекту многопользовательских уровней для **Halo 3**, коллекционные карты с портретами лидеров игровых фракций и кое-какие приятные мелочи в самой игре.

А вот **Empire: Total War**, наоборот, придется ждать чуть дольше, чем планировалось. Выпуск игры с 6 февраля перенесен на первую половину марта.

АНОНСЫ

Опять в поход

FROGWARES РАЗРАБАТЫВАЕТ ОНЛАЙНОВУЮ СТРАТЕГИЮ WORLD OF BATTLES

Точите мечи, натягивайте луки!

Компания **Frogwares** известна как разработчик квестов. Вы, возможно, слышали эти названия — **Dracula: Origin**, **Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring**. Судя по всему, квесты компании наскучили, потому что она решила попробовать себя в новом жанре.

Ее новая игра **World of Battles** — стратегия в реальном времени. Причем онлайновая. Сражаться можно будет один на один или в больших компаниях. Обещают гильдии, прокачку войск и микротранзакции. А вот абонентской платы, наоборот, не будет. Выпустить игру планируется в марте.

Хидео Кодзима, автор **Metal Gear Solid** и самый любимый на Западе японский разработчик, работает над двумя новыми проектами. Одним из них, возможно, является **Metal Gear Solid Touch** для «Айфона».

ИНТЕРЕСНОСТИ

Художники по полигонам

СТАРТОВАЛ КОНКУРС DOMINANCE WAR IV

В январе стартовал новый, четвертый по счету конкурс 2D и 3D-художников **Dominance War** (***www.gameartisans.org***). Интересен конкурс не только своими призами (в прошлом году приз за пятое место составлял $500, за первое — $2500), но еще и тем, что победители получают приглашение на работу в **Blizzard**. В прошлом году, на Dominance War III, среди призеров оказалось

Кощей Бессмертный Александра Степанчикова, первое место в категории 3D.

Гефест Альберта Новикова, первое место в категории 2D.

сразу два наших соотечественника — на первом месте и на третьем.

Чтобы попасть на Dominance War, сначала необходимо пройти отборочный конкурс **Magic Nextgen** (***www.magicnextgen.ru***). Отборочные завершились в декабре, в общей сложности было прислано около 200 работ. Результаты, честно говоря, не впечатляют: если техническое исполнение еще более-менее, то с фантазией у участников конкурса все плохо.

ИНДУСТРИЯ

Свободные, НО ГОЛОДНЫЕ

СТУДИИ FREE RADICAL DESIGN ГРОЗИТ ЗАКРЫТИЕ; FACTOR 5 УЖЕ ЗАКРЫТА

Третья часть TimeSplitters 3 могла выйти в том числе и на PC.

Британская студия **Free Radical Design**, памятная по **Second Sight** и консольным шутерам серии **TimeSplitters**, находится не в лучшей форме. После провала **Haze** (PS3) и разрыва с **LucasArts**, для которой разрабатывался **Star Wars: Battlefront 3** (отменен), компания осталась без денег. Из 180 сотрудников 140 уже уволены, а руководство судорожно ищет, кому бы продать студию. Если желающих не найдется, Free Radical Design, скорее всего, будет закрыта.

Примерно в то же самое время проблемы возникли у американской студии **Factor 5** (серия **Star Wars: Rogue Squadron**, PS3-эксклюзив **Lair**). Но она протянула еще меньше: в конце декабря она уже была закрыта.

ПОДРОБНОСТИ

Помимо PC

ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ КОНСОЛЕЙ В РОССИИ

В конце прошлого года были опубликованы результаты исследования консольного рынка в России, проведенного компанией **J'son & Partners**. Так как же приставки чувствуют себя на родине слонов?

К концу прошлого года наш консольный рынок, по оценкам аналитиков, должен был вырасти до $362 млн. Для сравнения: в 2006 году он оценивался в $79,9 млн. Предполагают, что к 2012 году рынок приставок перешагнет отметку в $600 млн.

Россия — одна из немногих стран, где PlayStation 3 продается успешнее Xbox 360.

Распределение по платформам примерно такое: 45% до сих пор удерживает PlayStation 2, 26% — PlayStation Portable, 11% — PlayStation 3, 7% — Xbox 360, по 4% — Game Boy Advance и Wii. Замыкают список оригинальный Xbox и DS — 2% и 1% соответственно.

Кроме того, аналитики заявляют, что на каждую консольную игру, проданную в России, приходится 4 игры для PC. Причина: высокая цена первых и низкая — вторых.

Не забыли и о пиратах. По мнению J'son & Partners, именно пиратство мешает развиваться российскому рынку приставок.

ИНДУСТРИЯ

Назад в подземелья

EA АНОНСИРУЕТ ОНЛАЙНОВОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ DUNGEON KEEPER

Скоро ваши любимые демоны заговорят с китайским акцентом.

Да, вы не ослышались. Почти десять лет спустя после выхода **Dungeon Keeper 2** **Electronic Arts** собирается возродить серию. Причем третья игра серии будет MMORPG. Но, возможно, радоваться еще рано.

Дело в том, что разрабатывать **Dungeon Keeper Online** будет китайская студия **NetDragonWebsoft**, авторы таких «чудесных» игр, как **Warlords Online**, **Monster and Me**, **Era of Faith**, **Eudemons Online** и **Crazy Tao**. Вы никогда о них не слышали? Мы тоже.

Выбор разработчика наводит на мысль, что EA в качестве основного рынка для DKO рассматривает Китай и прилегающие территории, а многочисленных поклонников игры в Европе и Америке в расчет не принимает. По интернету уже пошли слухи, что DKO в принципе не будет выпускаться нигде за пределами Азии. Хотя официальный пресс-релиз их опровергает, цитируя следующее заявление Лю Дежиана, главы NetDragonWebsoft: «Мы уверены, что Dungeon Keeper Online не только добьется успеха в Китае, но и покажет хорошие результаты за границей». Увы, Лю хоть и погладил западных фанатов Dungeon Keeper, да против шерсти. Его слова подтверждают: вкусы китайских игроков будут для NetDragonWebsoft приоритетнее.

До конца марта «**Акелла**» выпустит вторую часть игры «**Уличный гонщик**». С оригиналом она будет связана только названием: первую часть делала **Ubisoft**, то вторую — московская студия **IRS Games** (**Moscow Racer**, «**Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар**»).

АНОНСЫ

Оптом ИНТЕРЕСНЕЕ

В 2009 ГОДУ МЫ УВИДИМ MODERN WARFARE 2, GUITAR HERO 5 И ДВЕ НОВЫХ ГОНКИ ОТ BIZARRE CREATIONS

В 2009-м **Activision Blizzard** выпустит продолжения сразу нескольких популярных серий. Во-первых, это **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Выйдет игра осенью.

Во-вторых, Activision Blizzard вернется к сериалу имени Тони Хока. Следующая его часть выйдет в октябре на Xbox 360, PlayStation 3, Wii и DS. О PC-версии пока ничего не слышно. Зато представители компании заявили, что на этот раз мы буквально не узнаем игру, якобы даже «геймпад для этой игры не понадобится». Специальное периферийное устройство в виде доски с USB-кабелем? Почему бы и нет.

В-третьих, **Bizarre Creations**, авторы **Project Gotham Racing**, работают над гоночной игрой по мотивам приключений Джеймса Бонда. Хорошие новости — привязки к бондовским фильмам не планируется. Релиз — уже в сентябре. Есть у Bizarre и второй проект, тоже гоночный. Но о нем они пока ничего не говорят. Намекают только, что это будет «помесь **Mario Kart** и **Forza Motorsport**».

Ну и, конечно же, нас ждет **Guitar Hero 5** (название рабочее). Правда, о нем не известно вообще ничего, кроме того, что издатели собираются сдавать в этой игре рекламные площади сторонним компаниям. То же самое касается всех остальных упомянутых игр, ведь анонсировали их не где-нибудь, а на встрече с потенциальными рекламодателями.

Modern Warfare собирается раздвоиться.

ИНДУСТРИЯ

Рождение сверхновых

ОТКРЫЛИСЬ ТРИ НОВЫЕ СТУДИИ

Что-то заканчивается, что-то начинается. **Flagship Studios**, например, закрылась, но ее сооснователь, бывший сотрудник **Blizzard** Фил Шенк, тут же затеял новый стартап — **Gravity Bear**. Компанию ему составил Кевин Клеммик, один из главных разработчиков **Hellgate: London**. О своих планах Фил и Кевин пока не распространяются, но анонсов следует ждать уже в самое ближайшее время.

Еще одну новую студию — **Game Mechanic** — основали выходцы из **EA Los Angeles** и **Activision**: Джейсон Алехандре, Джефф Хуа и Генри Джи. За плечами у них немало громких проектов: несколько игр из серий **Medal of Honor** и **Tony Hawk**, а также отмененный не так давно шутер **Tiberium**. Дебютным проектом студии станет игра **Art of War**, о которой не известно ничего, кроме даты выхода — 2013 год.

Другая «сверхновая» — **Red Rocket Games** из Сиэтла (штат Вашингтон, США), образованная выходцами из **EA** и **GameFly** (сервис по выдаче игр напрокат), — более откровенна. Студия с порога заявляет, что будет разрабатывать казуалки для PC, Nintendo DS, Xbox Live Arcade и iPhone. Проектов у нее три, и пока их называют только по кодовым именам: Project M, Project Z и Project Y. Непосредственно разработка будет идти в Шанхае, в Сиэтле сосредоточено лишь руководство компанией.

Об Art of War неизвестно вообще ничего, есть лишь вот этот скриншот.

Ищите подходящий Вашим запросам ТВ-тюнер в ближайшем магазине наших партнеров!

COMPRO TECHNOLOGY
www.comprousa.com

• Москва - ОЛДИ (495) 221-1111
• Москва - МИР (495) 780-0000
• Москва - Техносила (495) 777-8777
• Москва - NT Computer (495) 363-9393
• Москва - Polaris (495) 755-5557
• Москва - Ашан (495) 981-4997
• Москва - Эльдорадо (495) 500-3390
• Нижний Новгород - КомпАС (8312) 720-720
• Тамбов - Комдив (4752) 729-099
• Калуга - Апгрейд (4842) 578-278
• Воронеж - РЕТ (4732) 259-339
• Новосибирск - Левел (383) 212-0005
• Челябинск - Форт-электроникс (351) 263-5577
• Йошкар-Ола - КЦ Апгрэйд (8362) 410-511
• Владивосток - А11 (4232) 205-020
• Ярославль - Электроник (4852) 755-070
• Смоленск - Эксперт (4812) 350-990
• Пенза - Терминал (8412) 544-290
• Астрахань, 5,25 (8512) 401-400
• Краснодар - Иманго (861) 251-0913
• Новокузнецк - Альтер+ (3843) 737-403
• Саранск - НПЦ "ДЭЛК" (8342) 475-783
• Биробиджан - Компания НИТ (42622) 479-78
• Киров - Техпром (8332) 384-017
• Санкт-Петербург - КЕЙ (812) 074
• Санкт-Петербург - Цифры (812) 320-8088
• Санкт-Петербург - Компьютерный Мир (812) 333-0033
• Набережные Челны - АККОМ (8552) 392-482

Реклама

Невероятно, но факт: Иран присоединился к ESRB, и теперь все продающиеся там игры будут маркироваться рейтингами этой организации. Это означает, что Иран отныне признает рейтинги ESRB, что удивительно, потому что в Иране традиционно сильна цензура.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
6 февраля	**ShellShock 2: Blood Trails**	Из как бы серьезной игры ShellShock превращается в трэш-угар: американские солдаты против вьетнамских зомби.	65%
10 февраля	**F.E.A.R. 2: Project Origin**	Тот же F.E.A.R., что и раньше, только на открытом воздухе вместо офисов.	80%
10 февраля	**Bionic Commando**	Ремейк подзабытого консольного экшена двадцатилетней давности.	70%
10 февраля	**The Godfather 2**	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов.	70%
16 февраля	**The Wheelman**	Вин Дизель в барселонской версии «Перевозчика».	75%
17 февраля	**Street Fighter 4**	Ни с того ни с сего аркадно-приставочный файтинг вдруг портируется на PC. Без геймпада вход противопоказан.	75%
20 февраля	**The Sims 3**	По нашим оценкам, экономику и промышленность Земли в конце зимы ждет серьезный кризис. Все уйдут играть в The Sims 3.	ХИТ
Февраль	**Braid**	2D-аркада, целиком завязанная на манипуляциях со временем.	85%
Февраль	**Codename: Panzers — Cold War**	Холодная война между СССР и США 8 апреля 1949 года из-за случайного инцидента перерастает в масштабную войну за господство над миром.	65%
Февраль	**Gobliiins 4**	Продолжение великолепных квестов начала 90-х о злоключениях забавных гоблинов.	75%
Начало 2009-го	**Armed Assault 2**	Armed Assault 2 с серьезным лицом рассказывает о том, как американцы насаждают демократию в вымышленном славянском государстве Чернорусь.	75%
Начало 2009-го	**Disciples 3: Ренессанс**	Продолжение популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Начало 2009-го	**Jagged Alliance 3**	Третья часть пошаговой стратегии, очень любимой в 90-е.	75%
Начало 2009-го	**King's Bounty: Принцесса в доспехах**	Принцесса Амели выросла, и теперь ее очередь спасать мир от демонов. В странствиях ей поможет синий дракончик.	85%
Начало 2009-го	**Puzzle Quest: Galactrix**	Продолжение отличной головоломки Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, на этот раз в космосе — энергия вместо маны, лазеры вместо заклинаний, звездные крейсеры вместо орков.	80%
Начало 2009-го	**Аллоды онлайн**	Одна из самых многообещающих отечественных MMORPG.	75%
3 марта	**Tom Clancy's EndWar**	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменит привычные клавиатуру и мышь.	80%
9 марта	**Company of Heroes: Tales of Valor**	Второе дополнение для Company of Heroes, помимо трех новых кампаний и нескольких юнитов, добавит в игру некую систему direct-fire, которая должна упростить управление.	70%
23 марта	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
24 марта	**Wanted: Weapons of Fate**	Игра по мотивам фильма Тимура Бекмамбетова «Особо опасен».	65%
Март	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Март	**BattleForge**	Любопытный гибрид карточной игры и стратегии в реальном времени. Плюс акцент на сражения в онлайне.	75%
Март	**Damnation**	Экшен о гражданской войне в стимпанковской версии США XIX века.	65%
Март	**Empire: Total War**	Total War осваивает новую эпоху и новый континент — Америку.	ХИТ
Март	**Hydrophobia**	Игра о приключениях девушки на огромном тонущем корабле. Главный акцент — на физике воды.	70%
Март	**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**	Необычная стратегия, в которой нельзя напрямую управлять своими подчиненными, а приходится платить им за выполнение заданий.	75%
Март	**Предтечи**	Чудаковатый научно-фантастический экшен родом с Украины.	65%
3 апреля	**Velvet Assassin**	Шпионский экшен, в основу которого положена реальная история британской разведчицы Виолетты Жабо.	70%
14 апреля	**Demigod**	Крис Тейлор, вдохновившись картой Defense of the Ancients для Warcraft 3, делает то же самое, но в десять раз масштабнее.	75%
Весна	**Battlefield Heroes**	Бесплатная, казуальная версия Battlefield.	75%
Весна	**Batman: Arkham Asylum**	Бэтмен отправляется в психушку, но не в качестве пациента, как хотелось бы некоторым, а чтобы утихомирить ее пациентов. Среди них полно заклятых врагов супергероя.	75%
Весна	**The Last Remnant**	Японская приставочная ролевая игра почему-то портируется на PC. Square Enix так не поступала со времен Final Fantasy VIII в 2000 году.	70%
Весна	**Tom Clancy's HAWX**	Попытка Ubisoft отгрызть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет безраздельно властвует консольный Ace Combat.	70%
Лето	**Red Faction: Guerrilla**	Третья часть экшена о злоключениях марсианских шахтеров будущего.	80%

ShellShock 2

Bionic Commando

The Sims 3

Codename: Panzers

Armed Assault 2

EndWar

Empire: Total War

Demigod

Battlefield Heroes

The Last Remnant

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
The Lord of the Rings: Conquest	Battlefield в Средиземье.	75%
Trainz Simulator 2009	Любители паровозов, тепловозов, электро- и прочих -возов — welcome.	60%
Кодекс войны: Магия	Финальный из трех мини-аддонов для «Кодекса войны» рассказывает о проклятиях, обрушившихся на академию волшебства Иллиса.	65%

The Lord of the Rings

Trainz Simulator

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Этой весной **Atari** планирует выпустить на Wii новую версию популярной боксерской аркады **Ready 2 Rumble**. Называться игра будет **Ready 2 Rumble Revolution**.

ИНДУСТРИЯ

Охотники за миллионами

ФИЛ ХАРРИСОН ВЕРИТ В GHOSTBUSTERS

Фил Харрисон из Atari любит хорошие игры. Особенно ему симпатична **Ghostbusters**. Фил буквально душой болеет за эту игру. А иначе с чего бы ему делать такие заявления: «Бобби [Боб Котик, глава **Activision Blizzard**] сказал, что ему пришлось отказаться от игр, которые никогда не принесут $100 млн прибыли и не породят сиквелов. Если для него эти показатели главные — ради бога! Мы перед собой ставим примерно такие же цели. Но как же мне хочется превратить Ghostbusters в стомиллионный франчайз — просто чтобы доказать, что Бобби заблуждался».

Сказано мощно. Осталось дождаться игры и проверить, не расходятся ли у Фила слова с делом.

СОБЫТИЯ

The cake is not a lie!

В КОПЕНГАГЕНЕ ОТКРЫЛСЯ БАР ПО МОТИВАМ PORTAL

В Копенгагене (Дания) открылся Portal Bar — бар, специально адаптированный для игроков. Интерьер и названия напитков явным образом отсылаются к Portal. В меню, например, встречаются коктейли под названием Sentry Gun, GlaDOS, The Cake is Not a Lie и The Drink is a Lie, а еще есть торт в виде Companion Cube. Посмотреть, как выглядит бар и напитки, можно по адресу ***scrollbar.dk/events/20081128.Portal.Bar***.

СОБЫТИЯ

Дичь

SAVAGE 2 СТАЛ БЕСПЛАТНЫМ

S2 Games не забывают, что «бесплатно» — лучшая цена.

Если вы хотели поиграть в **Savage 2**, но у вас все не доходили до этого руки, то имейте в виду, что сейчас самый подходящий момент. Клиент игры теперь можно совершенно бесплатно скачать из интернета. Собственно, сама эта возможность у вас была и ранее, но отныне загруженный из Сети файл после установки превратится не в демонстрационную, а в полную версию игры.

Некоторые ограничения в бесплатной Savage 2 все-таки остались. Например, не заплатив, нельзя присоединяться к кланам, просматривать ачивменты и пользоваться некоторыми типами юнитов.

Кроме того, авторы выпустили версию клиента для Mac OS. Это уже третья операционная система, в которой можно играть в Savage 2 (первые две — Windows и Linux).

Исправляемся

«Игромания» №1'2009:

● Содержание номера, стр. 4: в названии игры «В тылу врага 2: Лис пустыни» вместо цифры «3» должно быть «2».

● «Новостной меридиан», стр. 11: компания Relic по ошибке была названа «Relic 3».

● «Из первых рук», превью Empire: Total War: в графе «Разработчик» должно было значиться «The Creative Assembly».

● «В центре внимания», стр. 54, статья «Три новых игры из России». Два последних абзаца должны были выглядеть следующим образом:

«Тем не менее. Мы отобрали три проекта, два из которых не появлялись на наших страницах вообще, а о третьем (**Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim**) здесь рассказывается во второй раз. «**Война в небе — 1917**» — это вообще что-то удивительное. Красивый и бескомпромиссный авиасимулятор о Первой мировой. Такого сегодня не делают в принципе. «**Атлантиду**», на первый взгляд, можно принять за очередную хромоногую RTS родом из России. И в определенном смысле это действительно так. Но у **World Forge** есть ряд неглупых и небанальных идей, ради которых мы каждый раз смотрим их проекты с интересом. Очень хочется надеяться, что на «Атлантиду» хватит времени, терпения и денег. Это не лучшие игры на Земле, они не заставят вас забыть про **Left 4 Dead** или **Call of Duty: World at War**, но это — новые имена, которых сегодня так не хватает.

P.S. «ИгроМир» по-прежнему остается единственным мероприятием в стране, куда гарантированно приезжает почти вся редакция «Игромании». Антон Логвинов и Александр Кузьменко дают практически пресс-конференцию на стенде издательского дома «ТехноМир»: отвечают на вопросы читателей в диапазоне от *«когда выйдет GTA 5»* до *«какой марки у вас трусы»*.

● Рецензия на Call of Duty: World at War, стр. 67. Первый абзац во врезке «Банзай!» должен был выглядеть следующим образом: «Японцы в игре обучены нескольким трюкам, которые немцам и не снились. Проявить мужество и умереть в бою, унеся с собой как можно больше жизней врагов, — для них великая честь. Вот чем удивят нас эти самураи».

● «Железный цех», статья «GPU всемогущий»: в описаниях видеокарт Zotac был неверно указаны объемы памяти (врезка «Тестовый стенд»). Должно быть «1024 Мб», а не «1024 Гб».

● Спецматериалы, стр. 157, статья «Пацан сказал... и ничего не сделал»: в качестве даты выхода у S.T.A.L.K.E.R. был указан 2008 год, в действительности же игры вышла в 2007-м.

● Там же, стр. 159: в подписи «Сравните: Need for Speed: Hot Pursuit 2 2002 года выпуска (слева) и LADA Racing Club 2006 года (справа)» вместо «слева» и «справа» должно было быть «сверху» и «снизу».

● Конкурс «Список желаний», стр. 232: у видеокарты Zotac GeForce GTX 260 AMP!2 Edition на самом деле не 192, а 216 ядер.

dvd мания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ **GLOBALMANIA**

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***mistake@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

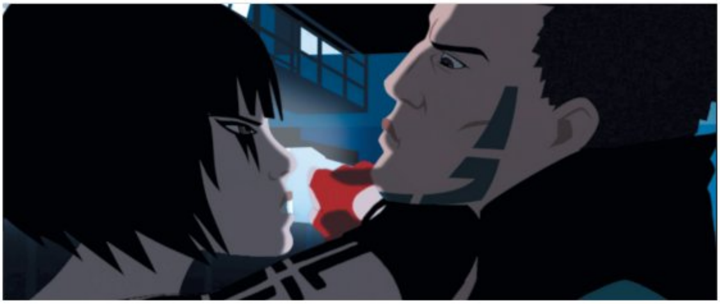
Всем привет!

Так получилось, что этот номер журнала сдается значительно раньше, чем DVD, и поэтому уместить на эти страницы финальное содержание диска едва ли получится. Мы все еще ждем интересных демоверсий, которые могут выйти в этом месяце. Ведь хорошие игры выходят даже сейчас, в межсезонье, хотя их и мало. Речь, конечно, о **Burnout Paradise** и в чуть меньшей степени о **Mirror's Edge**, которая красуется в нынешнем номере вообще везде — на обложке, на постере, на наклейках, на интерфейсе диска и даже на этой самой странице. Но для всего этого есть раздел рецензий, а мы продолжим пока о своем.

Эксперимент с комплектацией однодискового варианта журнала одной лишь «Видеоманией» пока что можно считать неудавшимся. И дело не только в искреннем недоумении некоторых из вас, купивших однодисковый вариант ради привычного софта и демоверсий. Больше всего времени на переключение потребуется распространителям нашего журнала, которые так пока и не сориентировались в ситуации. Так что в этом номере однодисковый вариант по-прежнему будет состоять из файлов и небольшого кусочка видео. Но рано или поздно и здесь кое-что изменится — в наступившем 2009 году у нас запланирована масса сюрпризов, над которыми мы уже вовсю работаем.

А сейчас — самое время рассчитаться с прошлогодними проектами. Вас по-прежнему ждут переведенные на русский язык дополнения для **Crysis**, кооперативный режим для **Half-Life 2** и свежий мод для **Titan Quest: Immortal Throne**. И не забывайте изучать недавно появившиеся разделы диска — в том же «Центре внимания» вас ждет очень приятное дополнение к журнальному материалу про российские квесты новой волны. До встречи через месяц!

Игорь Асанов, редактор DVD



РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**

Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**

Дизайн оболочки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Сергей Колокольников, Денис Мурин.**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРОМАНИЯ — ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Crysis: Спасательная операция

Оригинальное название: Rescue Mission * **Разработчик:** McKool

Первые тридцать минут прохождения мода «**Спасательная операция**» для **Crysis** не покидает острое ощущение дежавю. Очередной остров с повышенной концентрацией корейцев, отстроивших в джунглях секретную базу. США высылают на остров транспортник с морпехами, его сбивает зенитка... Но дальше события принимают весьма неожиданный оборот, сюжет буквально за пятнадцать минут закручивается в тугую спираль, а накал событий становится таким, что времени на передышку вообще не остается. Джипы, танки, роты солдат, зенитные установки... Никакой «песочницы» — нас с самого начала берут за руку и ведут по сюжету, причем делают это мастерски. Даже в самый разгар боя здесь неожиданно может включиться скриптовая сцена, цели и задачи поменяются, придется на лету корректировать планы и придумывать новый способ выполнить задание.

Выжившие бойцы попали в плен, корейцы заперли их в стазис-поле — придется думать, как освободить соратников.

Тяжело экипированные солдаты в нанокостюмах доставят немало хлопот.

Тема dvd: Half-Life 2: Obsidian Conflict

Разработчик: Obsidian Conflict Team • **Размер:** 428 Мб

Признайтесь честно: вы ведь всегда хотели промчаться толпой, с друзьями по давно уже выученным наизусть уровням **Half-Life 2**? Немаленькая клиентская часть **Obsidian Conflict** содержит множество карт для самых разных режимов игры: начиная от кооперативного отстрела зомби и заканчивая — внимание! — рыбной ловлей. На рыбалке можно выловить что угодно, кроме собственно рыбы. Например, ракетницу, которая здесь очень даже пригодится — вокруг летают корабли комбайнов, так и норовящие подстрелить незадачливых рыбаков.

Другие режимы тоже представляют определенный интерес, но они меркнут рядом с кооперативным отражением атак мертвяков. Так что, если вы пропустили **Left 4 Dead** — главную сетевую игру года, вот вам бесплатная вариация на ту же тему.

Тема dvd: Titan Quest: Immortal Throne — Surviving 2 Masteries

Разработчики: Joe Bates, DazJW, rikhan_z • **Размер:** 64 Мб

Вечное противостояние сил добра и зла продолжается. Мифические существа надругались над греческими храмами, разрушили города, изгнали жителей... Вам предлагается примерить на себя шкуру опытного воина и очистить поселения от обосновавшихся там монстров. Чтобы выполнить задание, придется изрядно попотеть: расправиться с тысячами низкоуровневых персонажей (тут вам и кентавры, и хищные гарпии, и козлоногие сатиры, и даже люди-кошки), а также побороть несколько сотен злобных боссов. При этом стоит отметить, что автор не навязывает вам какой-то конкретный стиль прохождения. Хотите — идите напролом, зверски разрубая и закалывая все, что встретится на пути, хотите — используйте обходные маршруты и обходите вражеские лагеря стороной.

Железный софт на DVD

Драйвера с поддержкой GTA 4

NVIDIA GeForce 180.84 Beta (XP)
NVIDIA GeForce 180.84 Beta (Vista)
ATI Catalyst 8.12 (XP)
ATI Catalyst 8.12 (Vista)

А также:

Новые драйвера для звуковых карт **Creative ALchemy**, **ASUS Xonar** и чипсетов **Realtek HD**.

Игровая зона. Бонусы

Обновленная коллекция графических плагинов **ENBSeries**.

Карта **The Ruhr Pocket** для **Company of Heroes: Opposing Fronts**.

Модификация **Manastream Animation Mod** для **Titan Quest: Immortal Throne**.

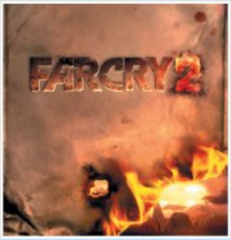
Патчи

Grand Theft Auto 4

Версия: 1.1
Рейтинг ★★★☆☆

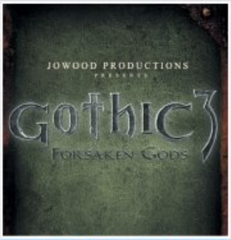
Sacred 2: Fallen Angel

Версия: 2.34
Рейтинг ★★★★☆



Far Cry 2

Версия: 1.01.b
Рейтинг ★★★☆☆

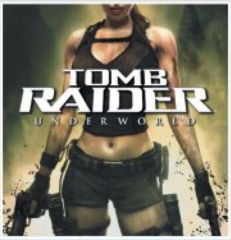


Gothic 3: Forsaken Gods

Версия: 1.06
Рейтинг ★★★☆☆

Анабиоз: Сон разума

Версия: 1.01.b
Рейтинг ★★★☆☆



Tomb Raider: Underworld

Версия: 1.1
Рейтинг ★★★☆☆

Command & Conquer: Red Alert 3

Версия: 1.06
Рейтинг ★★★☆☆

X3: Terran Conflict

Версия: 1.04
Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

КИБЕРСПОРТ НА DVD

Warcraft 3: видеообучение

В этот раз мы посмотрим три долгожданных видео, посвященных играм между **MYM|Grubby** (Орда) и **MYM|Moon** (ночные эльфы) в матче за золото на чемпионате **WCG 2008**. Вас ждут непрекращающиеся ни на минуту сражения и хитрые экономические приемы в исполнении двух легендарных игроков — оба используют необычные стратегии на всех трех картах, задавая очень высокий темп игры. Также в этом номере Роман «Definition» Бут подготовил развернутые ответы на особо интересные письма читателей, связанные с миром **Warcraft 3**. Приятного просмотра!

Team Fortress 2: серьезные шаги

В отличие от публичных серверов, где отсутствуют ограничения по классам, на «высоком уровне» **Team Fortress 2** играется исключительно в формате 6 на 6 — с одним медиком, поджигателем и подрывником, остальные же классы можно выбирать дважды. Несмотря на то что персонажей в TF 2 целых девять, команда обычно состоит из двух солдат (или солдата и хэви), двух скаутов, подрывника и медика. Почему все сложилось именно так и как вообще поживает лучший киберспортивный снаряд 2007 года, читайте в материале нашего автора — Майи Лепп aka Froulein.

Unreal Tournament 3: карты в руки

DM-Sentinel — тесная дуэльная карта, входящая в комплект UT 3, но не претерпевшая никаких изменений по сравнению с UT 2004, так как полностью устроила комьюнити. Рисунок игры на этой карте носит в большей степени позиционный характер, чем динамический: жди соперника, лови в прицел и стреляй. Во многом это объясняется очень удобной точкой у центра, где открывается почти вся карта. Малое количество точек возрождения очень быстро обнаруживает ваше присутствие, поэтому здесь очень легко делать так называемый «прогон по респаунам» — контроль на этой карте играет исключительную роль. В нашей статье вам откроются способы побега с неудобных респаунов, грамотного выбора позиции, неожиданных прогонов, а специально записанная демка станет наглядным примером.

А также:

Первое в своем роде пособие по сетевой игре в **Call of Duty: World at War** и демки с **Rekrut Cup** — турнира, закрывшего сезон-2008 по **Counter-Strike 1.6**.

За прошедший год Team Fortress 2 претерпел серьезные изменения, превратившись в практически новую игру.

На долю команды **Meet Your Makers** выпала честь содержать обоих финалистов WCG 2008 по Warcraft 3.

В мультиплеере нового Call of Duty по-прежнему один в поле не воин.

DM-Sentinel — вторая карта, по которой проведет экскурсию главный анрилер России **Veles**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

T.W.T.P.B.

Все эпизоды Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Video мания

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Год перемен

Скоро — страшно подумать! — нам исполнится пять лет. В феврале 2004 года «Видеомания» отправилась на Конференцию разработчиков игр, чтобы снять свой первый сюжет, который появился на диске апрельского номера «Игромании». Пять лет жизни потрачены на съемки, написание сценариев, монтаж, кодинг и борьбу с бесконечными глюками. Результат — тысячи часов, хочется верить, радости для нескольких миллионов российских игроков. Жалеем ли мы о чем-нибудь? Только о том, что не сделали больше. Да, мы по-прежнему самые строгие судьи для самих себя и недовольны тем, что до сих пор не реализовали всего задуманного. Но пять лет — достойная дата, чтобы напрячься еще больше. В ближайшее время «Видеомания» изменится. Насколько — зависит, к сожалению, от наступившего некстати мирового финансового кризиса: он, сами понимаете, не на пользу. Но пока могу сказать, что «Видеомании» станет больше и она с размахом, наконец, выйдет в онлайн. Большего пока сказать не могу.

Что касается текущего номера, то он будет весьма интересным. В него войдет то, что не влезло в новогодний выпуск, включая препортвью самого шикарного экшена прошедшего сезона — **Gears of War 2**, а также полная версия интервью с Дэвидом Кейджем — создателем **Fahrenheit** и **Heavy Rain**. Также индустриальных новостей будет в два раза больше — ведь в прошлом номере, как известно, они пали жертвой Дедов Морозов. Ну а поклонники GTA получат продолжение истории серии.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Разделы «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в **«Видеомании»**? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

ИТОГИ ВИДЕОКОНКУРСА

SUPERHEROES

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

В декабре **магазин «СуперГероев»** и **«Видеомания»** объявили поиск самого эрудированного читателя, который сможет определить девятку супергероев. Нужно было не просто назвать их имена, а написать нам названия кинофильмов, в которых эти персонажи были главными героями.

Почтовый ящик конкурса был до отказа забит вашими письмами. Но мы, как самые настоящие Супермены, справились с этой нелегкой задачей. И готовы объявить десятку самых быстрых, самых умных и самых больших любителей кинофантастики. Итак, вот их имена.

Первым правильно ответил на наши вопросы **Александр Горин**. Ему по праву достается коллекционная фигурка **Metal Gear Solid 4 — Old Snake 12" RAH** от компании **SUPERHEROES.RU**.

На втором месте оказался **Алексей Сигибатулин**. Его приз — коллекционная фигурка **Final Fantasy VII — Cloud Strife & Hardy Daytona Play Arts**.

А вот имена еще восьмерых финалистов, которым в подарок от компании **SUPERHEROES.RU** достаются не менее замечательные фигурки:
Семен Аронов, Роман Буфалов, Илья Горбачев, Александр Огарков, Мария Бунина, Светлана Моргун, Евгений Афанасьев, Александр Кинев.

Поздравляем финалистов и благодарим всех принявших участие в нашем конкурсе!

Первый приз

Коллекционная фигурка из игры Metal Gear Solid 4 — Old Snake 12 RAH

Второй приз

Коллекционная фигурка из игры Final Fantasy VII — Cloud Strife & Hardy Daytona Play Arts

Поощрительные призы восьмерым финалистам от компании SUPERHEROES.RU

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ФЕВРАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 27 ЯНВАРЯ

ИТОГИ 2008

ЛУЧШИЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ И ИГРЫ

ВАЖНЕЙШИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ И СОБЫТИЯ УШЕДШЕГО ГОДА ПО ВЕРСИИ «МФ»

КНИЖНЫЙ РЯД

НА ЗЛОБУ ДНЯ

ВСЯ ПРАВДА О НОВЕЛЛИЗАЦИЯХ

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ...

...ПОПАЛИ В ФЭНТЕЗИ

А ТАКЖЕ

- «ВИДЕОДРОМ»: ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ ФИЛЬМА ВИЙ
- «БЕСТИАРИЙ»: СИМБИОНТЫ
- «ЭВОЛЮЦИЯ»: КИНО
- «ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ»: ГРИГОРИЙ РАСПУТИН
- «КОНТАКТ»: ЕЛЕНА БЫЧКОВА И НАТАЛЬЯ ТУРЧАНИНОВА
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

ВРАТА МИРОВ

ТАЙНЫЙ СЫСК ЦАРЯ ГОРОХА

ОБЗОР ВСЕЛЕННОЙ + РЕЦЕНЗИЯ НА ПОСЛЕДНЮЮ КНИГУ ЦИКЛА

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

ДНЕВНИК

Журнала «Игромания»

за 2008 учебный год

На следующих восемнадцати страницах трудовой коллектив влюбленного в компьютерные игры журнала «Игромания» подводит итоги непростого, но очень интересного года. В нем было все: несколько оглушительных провалов, одно грандиозное жанровое достижение, возрождение великой классики, размышления о масштабах Вселенной, счастье, слезы и оторванные инопланетные жвалы.

В 2008 году вышло столько хороших игр, что нашей традиционной двадцатки лучших оказалось недостаточно. Поэтому сегодня мы возвращаемся к классике и награждаем по три проекта в каждом жанре. Таким образом, на следующей странице: 27 игр, 12 самых ожидаемых названий из следующего года, график успеваемости, слово читателей, «ложноножки года» и многое-многое другое.

составляли:
Александр Кузьменко, Игорь Варнавский, Олег Ставицкий
Георгий Курган, Игорь Асанов, Алексей Моисеев
Линар Феткулов, Кирилл Волошин, Илья Янович
и Алена Ермилова

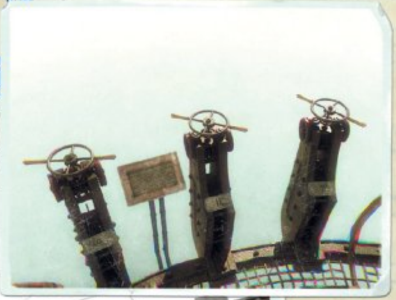
место	ИГРА	КВЕСТ ГОДА	оценка	Полная рецензия
1-е место	**Sublustrum** Издатель: Новый диск Разработчик: Phantomery Interactive	see below	8,0	«Игромания» №6'2008
2-е место	**A Vampyre Story** Издатель: The Adventure Company Издатель в России: Акелла Разработчик: Autumn Moon Entertainment	see below	8,0	«Игромания» №12'2008
3-е место	**The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure** Издатель: Got Game Entertainment Издатель в Росс[и] Акелла Разработчик: Darkling Room	see below	8,0	«Игромания» №5'2008

1-е место

Sublustrum

Издатель:
Новый диск
Разработчик:
Phantomery Interactive

В рецензии на **Sublustrum** мы писали буквально следующее: *«Весь проект можно воспринимать как сложный музыкальный инструмент, как ветер. Он входит в резонанс с нашими внутренними струнами, заставляет сопереживать, вспоминать и задаваться вопросами, на которые так хочется получить положительный ответ»*. Но чтобы этот петербургский квест вошел в резонанс с московским студентом или воронежской продавщицей, на него нужно настроиться определенным образом. Если этого не сделать, то может показаться, что перед нами просто витиеватый **Myst**-клон с претензиями. Здесь есть, конечно, свежие решения (например, возможность произвольного перемещения между временными пластами), но в целом по механике это достаточно стандартный панорамный квест, делающий ставку на перебор предметов и механические пазлы разной степени сложности.



Куда важнее для понимания игры оказались не головоломки, а совсем другие вещи: история, стиль, атмосфера, музыка. Каждый из этих элементов по отдельности реализован на высоком, качественно новом для отечественных квестов уровне. А все вместе они образуют не игру даже, а настоящий артхаус, рожденный из музыки и транслируемых ею образов. При этом, несмотря на вычурные формы и висящие в воздухе предметы, **Sublustrum** играет на очень простых, понятных каждому эмоциях: по сути это метафора нашего скрытого желания изменить свое прошлое. В итоге получился не просто лучший «русский квест» за последние несколько лет, но и, как видите, лучший квест года. И в качестве бонуса — в полку буйных отечественных игрозаводчиков прибыло. К фамилиям Кузьмин и Дыбовский нужно добавить еще одну — Белоглазов. Георгий Белоглазов — запомните это имя. *Кирилл Волошин*

Оценка: 8,0

«Игромания» №6'2008

2-е место

A Vampyre Story

Издатель:
The Adventure Company
Издатель в России:
Акелла
Разработчик:
Autumn Moon Entertainment

Уголок ностальгии. Бывшие сотрудники **LucasArts** вернулись и сделали квест в лучших традициях **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Sam & Max: Hit the Road** и **Grim Fandango**. Что тут еще добавить?

A Vampyre Story — это остроумные диалоги, яркие персонажи, изящные загадки, пародийный мир в духе Терри Пратчетта и творчество Тима Бертона в качестве стилистической основы. Не менее достойный претендент на звание лучшего квеста, чем Sublustrum. Но если там — законченное произведение, то тут только начало трилогии. Поэтому пока — наше достойное второе место. *Кирилл Волошин*

Оценка: 8,0

«Игромания» №12'2008

3-е место

The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure

Издатель:
Got Game Entertainment
Издатель в Росс[и]
Акелла
Разработчик:
Darkling Room

The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure — третья часть серии **Dark Fall**, которую практически в одиночку делает человек и пароход Джонатан Боукс. Он задолго до **Scratches** доказал, что хоррор-квест можно создать на одном таланте, имея на руках минимум выразительных средств и примитивную технологию. И он снова пугает, а нам снова страшно.

Призраки, которых в **The Lost Crown** надо записывать, слушать и фиксировать, тут ощущаются буквально физически, на расстоянии вытянутой руки. И от этого волосы натурально пускаются в пляс. А недостаток лоска и технологий автор по доброй традиции компенсирует вовремя подмигнувшим зеленым глазом. Бу! *Кирилл Волошин*

Оценка: 8,0

«Игромания» №5'2008

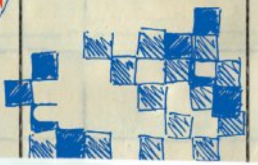
Догоняющие: Simon the Sorcerer 4: Chaos happens, Rhodan: Myth of the Illochim

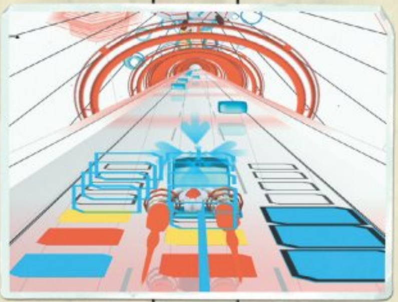
место	ИГРА	ИНДИ ГОДА	оценка	Полная рецензия

1-е место

Audiosurf

Издатель: Valve
Издатель в России: Бука
Разработчик: Invisible Handlebar

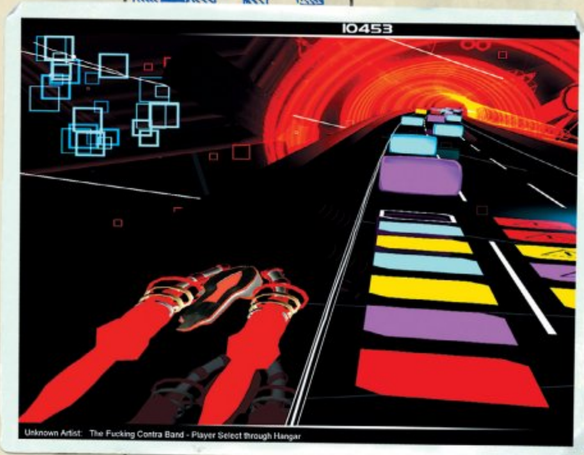




2008 год побил все рекорды по количеству введенных в широкую ротацию терминов: Web 2.0, «пользовательский контент», cloud computing. Любая сколько-нибудь вменяемая человеческая мысль тут же раскладывалась на набор словосочетаний, которые, кажется, придумали только затем, чтобы произносить их на фоне большого экрана, героически сдвинув брови. Очень интересно посмотреть, сколько бессмысленных терминов навесили анализаторы чужого успеха на **Audiosurf**.

Потому что там есть что навешивать. По большому счету, это и не игра вовсе, а интерактивная аудиовизуальная инсталляция. Новое искусство.

Audiosurf — небольшое (100 с лишним Мб) приложение, питается музыкой и генерирует по мотивам любой композиции уникальные трассы. По которым тут же можно прокатиться на незамысловатом устройстве, отдаленно напоминающем бытовой утюг. Звучит как описание какого-нибудь плагина к Winamp, но оторваться совершенно невозможно.



Вы поочередно скармливаете игре всю свою музыкальную коллекцию, и когда в пиковый момент траса резко идет вверх, а потом ухает вместе с ритмом вниз — все, начинается любовь. Audiosurf позволяет взглянуть на музыку под совершенно другим углом: после нее вы будете рассматривать каждую композицию исключительно как потенциальную трассу. Затем просыпается спортивный азарт вида «а что будет, если загрузить <название трека>?».

Это был очень хороший год для инди-игр: их признали, им стали давать денег, их авторы прекратили дергать исполнительных директоров за рукав. Но Audiosurf — лучшая из тройки в первую очередь потому, что с ее помощью очень легко поразить человека, который вообще не интересуется компьютерными играми. Просто попросите его назвать свою любимую композицию, запустите Audiosurf — и он ваш. *Олег Ставицкий*

Оценка: 8,0

Полная рецензия: «Игромания» №4'2008

2-е место

World of Goo

Издатель: 2D Boy
Разработчик: 2D Boy

World of Goo проходит как инди-игра исключительно потому, что она создана двумя энтузиастами, которым надоело просиживать штаны в casual-отделении **Electronic Arts**. С точки зрения исполнения это блистательная, красивая, холеная казуалка, о которую среднестатистический игрок в **Zuma** поломает себе мозг в первые пять минут.

World of Goo — строительный пазл, функционирующий на физике черных глазастых комков, из которых надлежит возвести относительно устойчивую конструкцию. Ничего более уютного, смешного и сложного в этом году не было. Всем будущим и действующим архитекторам посвящается. *Олег Ставицкий*

Оценка: 8,0

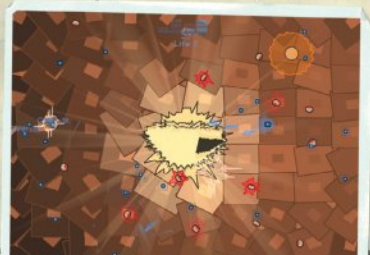
Полная рецензия: «Игромания» №12'2008

3-е место

Everyday Shooter

Издатель: Valve
Разработчик: Queasy Games

Инди-эксклюзив для PlayStation 3 добрался в этом году до PC. **Everyday Shooter** очень легко принять за клон **Geometry Wars: Retro Evolved** или любую другую арт-вариацию на тему top-down-шутеров: те же абстрактные фигуры вместо врагов, тот же геометрический минимализм в качестве художественного стиля. Но стоит надеть наушники — и все изменится.



В Everyday Shooter каждый выстрел, каждый взрыв, каждое движение — это уникальный звук, часть общей музыкальной композиции. Благодаря этому вы не просто отстреливаетесь от врагов, вы импровизируете, создаете музыку. Это маленькая игра, понять неброскую красоту которой довольно непросто. Но вы все-таки постарайтесь, пожалуйста. *Олег Ставицкий*

Оценка: не рецензировалась

Догоняющие: *отсутствуют*

место | ИГРА | MMORPG ГОДА | оценка | Полная рецензия

1-е место

Warhammer Online: Age of Reckoning

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Mythic

На самом деле первое место **Warhammer Online: Age of Reckoning** вовсе не означает его победы над **World of Warcraft**. WAR вряд ли перегонит WoW по количеству игроков и вряд ли принесет своим создателям больше денег. Но Age of Reckoning — это вызов доктрине **Blizzard**, согласно которой разработчики всегда знают, что делает игрок, и обязаны водить его за ручку. Warhammer Online — игра не о войне Порядка и Хаоса. Она о свободе выбора. И у нее есть то, о чем конкурентам пока приходится только мечтать.

Пока другие MMORPG сталкивают игроков между собой на гладиаторских аренах, в Age of Reckoning весь геймплей подчинен PvP — игровой мир поделен на зоны, за которые постоянно бьются две противоборствующие фракции. Прелесть в том, что посильную лепту в победу «своих» вносит каждый игрок. За успешную игру персонажи получают очки победы (victory points), и, как только фракция набирает их достаточное количество, зона попадает под ее влияние.

EA недаром давала **Mythic** отсрочку за отсрочкой: на смену обычным квестам пришли публичные (когда вы попадаете в определенную зону, задание стартует автоматически), воинам наконец позволили защищать союзников щитами (тут нельзя пройти сквозь противника), а прокачка не привязана к убийствам монстров, опыт накапливается и в PvP.

Сейчас Age of Reckoning все еще напоминает неограненный алмаз. С основными проблемами уже разобрались, но баланс по-прежнему оставляет желать лучшего, крафтинг прикрутили явно для галочки, в чате и на форумах тихо.

Но случилось главное — с появлением Warhammer Online безраздельное владычество World of Warcraft подходит к концу. Вместо изолированных дуэлей, в которых финальным аргументом всегда будет броня покрепче и меч подлиннее, Age of Reckoning предлагает поучаствовать в самой настоящей войне, где нужны хитрость и стратегическое мышление. Лед тронулся! *Алена Ермилова*

Оценка: 8,5

Полная рецензия: «Игромания» №11'2008

2-е место

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Издатель: Activision Blizzard
Издатель в России: Софт Клаб
Разработчик: Blizzard Entertainment

Оценивая **Wrath of the Lich King**, чувствуешь себя странновато: мы в принципе не привыкли, что World of Warcraft в чем-то может быть вторым, да и рассматривать дополнение в отрыве от превосходного оригинала — как-то глупо.

Поэтому, если позволите, Wrath of the Lich King — это образцовый аддон производства той самой компании, которая еще ни разу в жизни не позволила себе сесть в лужу. Скроенный по тем же лекалам, что и год назад, с добавлением пары приятных, но совсем не обязательных стежков, он был просто обречен на успех. В Blizzard не ошиблись — там вообще не умеют ошибаться. Просто Warhammer Online оказался неожиданней. *Алена Ермилова*

Оценка: не рецензировалась

3-е место

Age of Conan: Hyborian Adventures

Издатель: Eidos
Издатель в России: 1С
Разработчик: Funcom

Положа руку на сердце, очень хотелось отдать **Age of Conan: Hyborian Adventures** второе место, а не третье. Или хотя бы наградить специальным призом за храбрость. В этой недотестированной игре с несчастливой судьбой есть все, на что не решаются в Blizzard: инновационная боевая система и комбо, отличная графика, осады крепостей, нешуточная жестокость и, конечно, женщины с голой грудью.

У **Funcom** были все шансы задать перцу World of Warcraft и устроить в жанре революцию. Но релиз все испортил: на прилавки легла фатально недоработанная игра. А потому — третье место и премия «Несбывшаяся мечта года». *Алена Ермилова*

Оценка: 8,5

Полная рецензия: «Игромания» №7'2008

Догоняющие: *отсутствуют*

место | ИГРА | ГОНКА ГОДА | оценка | Полная рецензия

1-е место

Race Driver: GRID

Издатель: Codemasters
Издатель в России: Новый диск
Разработчик: Codemasters

Только мы собрались вручать медали лучшим гонкам 2008 года, как с ужасом обнаружили, что интриги предстоит не больше, чем на выборах президента Белоруссии. Претенденты есть, и очень достойные, но весовые категории различаются слишком уж сильно. Не считая вопроса о том, можно ли сравнивать хардкорный симулятор, дорогую аркаду и аттракцион на квадроциклах. В прошлом году на PC вышло всего три приличных гонки, и **Race Driver: GRID** оказалась на голову выше конкурентов. Не только благодаря бюджету, количеству машин и превосходной модели повреждений. Эта игра удачно аккумулирует в себе достоинства двух других претендентов. Поклонника серьезных симуляторов она очарует лицензионными машинами и чемпионатами, любителя гоночных аркад — здоровой порцией того, что называется коротким словом «фан», то есть веселья. Стать чемпионом «24 часов Ле-Мана» тут можно за 12 минут.

GRID еще и самая красивая гонка наших дней, если, конечно, забыть про PS3-эксклюзив **Gran Turismo 5: Prologue**. Но сравнивать их некорректно — они существуют на разных полюсах. Одна дает возможность собрать 500 моделей дорогущих серийных Ferrari под неторопливый эмбиент, другая предлагает минимум возни с настройками, скоротечные гонки и максимум зрелищности.

А как уместна оказывается возможность отмотать время назад после того, как ваша машина на полном ходу протаранила металлический отбойник! В любой другой игре после такой аварии пришлось бы начинать заезд заново. Так что GRID — это еще и первая на свете гонка, берегущая ваши нервы и не теряющая при этом ритма и драйва. Итого — яркая, красивая, умная, интересная и инновационная игра. Однозначно первое место! *Игорь Асанов*

Оценка: 8,5

«Игромания» №7'2008

2-е место

Pure

Издатель: Disney Interactive
Издатель в России: Новый диск
Разработчик: Black Rock Studio

От **Pure** мы ждали многого, ведь ее авторы однажды уже совершили невозможное — создали по лицензии **Moto GP** игру, способную кого угодно заставить полюбить мотоциклы. В Pure они добились похожего результата, только вызов на этот раз был еще серьезнее — сделать банальный мотокросс таким, чтобы уши закладывало даже у тех, кто в гонки не играет вообще.

Pure делает ставку не на скоростное прохождение кругов, а на трюки. Получилось как в **Tony Hawk's Pro Skater**: прыжок, двойное сальто, пошло комбо, надо докрутить, земля уже близко... Черт — опять не получилось! А ну давайте еще раз! *Игорь Асанов*

Оценка: 8,5

«Игромания» №11'2008

3-е место

GTR Evolution

Издатель: Atari
Издатель в России: Акелла
Разработчик: SimBin

Вы спрашиваете, как скромный аддон к прошлогодней **Race 07: The WTCC Game** смог попасть в тройку призеров по итогам года? Во-первых, **GTR Evolution** — единственный серьезный симулятор 2008-го. Во-вторых, тут *такой* набор новых машин и трасс, что любой поклонник автоспорта начинает причмокивать, как при дегустации дорогого вина. Чего стоит хотя бы «Северная петля» Нюрбургринга — самый интересный и сложный автодром в мире. 22 опаснейших километра в компании с серьезным автосимулятором — внушительный аргумент для третьего места. *Игорь Асанов*

Оценка: 7,5

«Игромания» №9'2008

Догоняющие: FlatOut: Ultimate Carnage

место | ИГРА | СТРАТЕГИЯ ГОДА | оценка | Полная рецензия

1-е место

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Издатель: 1С
Разработчик: Katauri Interactive

«**Легенде о рыцаре**» очень легко петь дифирамбы — не требуется никакого извиняющегося тона, никаких скидок. Авторы «**Космических рейнджеров**» перегруппировались, взяли волю в кулак и сделали такой ремейк, что сделалось нехорошо даже **Heroes of Might and Magic 5**.

Поборники жанровой чистоты наверняка возмутятся — с определенного ракурса **King's Bounty** действительно похожа на RPG. Но то, что происходит на экране большую часть игрового времени, все-таки напоминает тех самых «Героев», из-за которых вы в свое время наверняка прогуливали школу: сколачивание армии, пошаговые бои, вдумчивый перебор доступных заклинаний — именно это, а не торжество зеленой рамки мы когда-то называли стратегией.

Да, тут нет ни одной свежей идеи, да, мы имеем дело всего лишь с уважительным пересказом одноименной игры девятнадцатилетней давности. Но «Легенда о рыцаре» — *безупречно* сбалансированная стратегия. Она лучше всего работает именно в те минуты, когда начинается тактика: вы чуть ли не с бумажкой перебираете варианты, прикидываете, какого духа выпустить из шкатулки. Здесь срабатывает феноменальное чутье Гусарова: это человек-Excel, человек — логарифмический калькулятор. У него чувство равновесия зашито на уровне ДНК.

King's Bounty — живое доказательство торжества таланта над технологиями. Стратегиям не нужны миллионы, не нужно голосовое управление, не нужны сверхтехнологии. Нужен только талант и усердие. В мире существует всего одна компания, построенная на этих же геймдизайнерских ценностях. И имя ей — **Blizzard**. В другое время и при других обстоятельствах Гусарова и его Katauri Interactive мог бы ждать схожий успех. Из всех российских студий им в это непростое время хочется помочь больше всех. Потому что они — лучшие. *Илья Янович*

Оценка: 9,0

Полная рецензия: «Игромания» №5'2008

2-е место

Sins of a Solar Empire

Издатель: Stardock Entertainment
Издатель в России: 1С
Разработчик: Ironclad Games

Большие 4Х-стратегии вымирают как мамонты, они слишком большие и сложные для этого мира. И тут — **Sins of a Solar Empire**. Красивая, масштабная и про космос. **Master of Orion** и **Homeworld** в рамках одной игры: битвы и макроменеджмент не отделены друг от друга, все происходит в реальном времени. Пока вы заняты изучением дерева технологий, у вас вполне могут отбить какую-нибудь удаленную колонию. И пусть это не так уж красиво, пусть баланс требует хорошей обработки рубанком, но Sins of a Solar Empire — одна из немногих игр 2008-го, которая действительно может называться *Стратегией*. *Илья Янович*

Оценка: 8,5

Полная рецензия: «Игромания» №3'2008

3-е место

Red Alert 3

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles

Red Alert 3 — безусловно, трэш и китч, созданный под острым надзором маркетологов. Но зато с каким размахом! Медведи-парашютисты! Боевые шагающие роботы! Советские женщины, затянутые в тугие кожаные шорты! Мы второй такой игры не знаем.

Red Alert 3 — это один большой компромисс, но такой же яростной, разнузданной и традиционной до мозга костей стратегии сегодня просто не существует. Когда, обведя рамкой тридцать апокалипсис-танков, ведешь их в бой под классическую Hell March Фрэнка Клепаки, вопросов о лучшей RTS этого года не возникает. Добро пожаловать назад, комрады! *Илья Янович*

Оценка: 8,5

Полная рецензия: «Игромания» №11'2008

Догоняющие: Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor, Sid Meier's Civilization 4: Colonization

место	ИГРА	RPG ГОДА	оценка	Полная рецензия

1-е место

Fallout 3

Издатель: Bethesda Softworks
Издатель в России: 1C
Разработчик: Bethesda Game Studios

Fallout 3 — это как концерт неожиданно воссоединившихся The Beatles: не верится, в глазах слезы умиления и боязно закрыть глаза — вдруг показалось?

Игра, которую успели заочно похоронить, полюбить и возненавидеть, в этом году обрела плоть и кровь и совершила грандиознейший «камбэк». Темп и деловитость, с которыми **Bethesda Softworks** подошли к освоению выкупленного бренда, немного пугали: казалось, что они просто натянут кожу Fallout на скелет **Oblivion**, а где не сойдется или пойдут разрывы, быстренько все обкромсают и заштопают грубой нитью.

К счастью, опасения оправдались лишь частично. «Наследство» Oblivion трудно не заметить: это и потешная анимация, и не самый современный движок, и диалоги, которые на фоне кульбитов **BioWare** и **Obsidian** кажутся набором стандартных SMS на все случаи жизни. Но зато тут есть главное: дух, стиль и атмосфера первоисточника. Хрустящий из Pip-Boy 3000 джаз, ржавые «кадиллаки», пузатые ламповые радиоприемники, жизнерадостные рекламные плакаты на фоне выжженных пейзажей постъядерной Америки и супермутанты с радиоактивными скорпионами. Это тот самый специфический ретрофутуризм, за который мы так любили Fallout.

Кроме того, это настоящая ролевая игра: тут есть свобода выбора и очень четкое ощущение, что именно от вас зависит судьба этого мира. Наконец, это лучший в мире симулятор Христофора Колумба. Когда после долгих скитаний по пустошам в компании осатаневшего пса вы неожиданно набредете на новый город или укромное убежище, то первым вашим желанием будет броситься на плечо болтливому гулу у входа — в этот момент он покажется самым прекрасным существом на свете. И лишь потом, утерев слезы, вы начнете выменивать у него провизию, патроны и пару новых стимпаков. *Кирилл Волошин*

Оценка: 9,5

Полная рецензия: «Игромания» №12'2008

2-е место

Mass Effect

Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: 1C
Разработчик: BioWare

BioWare, ветераны жанра, изобрели RPG 2.0. Квесты, диалоги, режиссура, возможность дать интервью межзвездному телеканалу — Mass Effect не только «сделал» почти всех, но и задал курс на много лет вперед. Это ролевая игра нового поколения, где параметры персонажа и его решения вплетены в яркий современный экшен.

Почему тогда не первое место? Все очень просто — Fallout 3 оказался более сбалансированной игрой, а последняя треть Mass Effect в основном состояла из клонированных миссий на планетах и безостановочной стрельбы. Но то, что канадцы продемонстрировали в начале и середине, — пожалуй, лучшее, что видел жанр за последние несколько лет. *Кирилл Волошин*

Оценка: 9,5

Полная рецензия: «Игромания» №6'2008

3-е место

Drakensang: The Dark Eye

Издатель: Anaconda Games
Издатель в России: Новый диск
Разработчик: Radon Labs

Drakensang пока вышла только в Германии, но уже стала локальной сенсацией. Как и **Fallout 3**, она иллюстрирует простую истину, что все новое — это хорошо забытое старое. По сути, The Dark Eye — это продолжение древней серии **Realms of Arkania**, наделавшей когда-то много шуму. Авторы тут тоже сказали твердое *«нет!»* изометрии и пошаговым боям, зато бережно отнеслись к фэнтези-атмосфере в духе Джорджа Мартина и Урсулы ле Гуин. За каждым углом вас ждут новые приключения, колоритные персонажи и неожиданные открытия. Вещь, безусловно, нишевая — с **Fallout 3** и **Mass Effect** ей не тягаться. Поэтому — наша почетная бронза. *Кирилл Волошин*

Оценка: 8,0

Полная рецензия: «Игромания» №11'2008

Догоняющие: Sacred 2: Fallen Angel, The Witcher: Enhanced Edition

место	ИГРА	ШУТЕР ГОДА	оценка	Полная рецензия

1-е место

Left 4 Dead

Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: Акелла
Разработчик: Valve

Нас осталось трое — Георгий Курган, Алексей Макаренков и я, Олег Ставицкий. Пять минут назад Антона Логвинова утащили в переулок и там с характерным звуком порвали на куски. Гоша уныло хромал позади, я с сожалением смотрел на последний пузырек с болеутоляющим (аптечки закончились еще полчаса назад), Леша деловито перезаряжал шотган. И тут рядом с нами упал самолет.

О том, что каждая партия в **Left 4 Dead** распадается на сотни таких зарисовок, мы говорили еще в нашей рецензии. Но никто не мог предположить, что два месяца спустя многие так и не смогут оторваться от игры. Алексей осваивает высшие уровни сложности, Стас Ломакин изучает deathmatch, я пытаюсь редакционными силами разыграть классическую оборону дома из «Ночи живых мертвецов».

Left 4 Dead — не просто великолепный шутер, в котором даже такая, казалось бы, мелочь, как разрушаемые двери, работает на геймплей. Это еще и культурный феномен. Люди тут так вживаются в роль, как даже не снилось иным RPG: перешептываются в микрофон (на уровне сложности Expert зомби реагируют на повышенный тон), по полчаса обсуждают стратегию на уровне.

В Left 4 Dead можно и даже нужно играть одному — понять правила, изучить планировку. Но по-настоящему игра работает, когда вы надеваете наушники с микрофоном и запускаете партию с друзьями. Тогда начинается настоящее кино: спасения, драмы, жертвы, предательства.

Valve создали игру с простейшими переменными: четыре выживших, пять боссов, минимальный набор оружия, орды зомби. Однако благодаря технологии AI Director все меняется. Вы никогда не узнаете, откуда побежит очередная толпа. Вы не просчитаете варианты. Вы не сможете спрятаться. Это самый страшный, самый кинематографичный, самый удивительный шутер этого года. Мы традиционно произносим одну и ту же фразу раз в несколько лет, и, похоже, это становится доброй традицией: браво, Valve! *Олег Ставицкий*

Оценка: 9,5

Полная рецензия: «Игромания» №1'2009

2-е место

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Издатель: GSC World Publishing
Разработчик: GSC Game World

«**Чистое небо**» постоянно вылетает, не засчитывает выполненные задания, не дает себя пройти, наконец. По-хорошему, выпускать игру нужно было сейчас, а не в августе. Но, положа руку на сердце (и, что более важно, установив последний патч), надо признать: в «Чистое небо» *невероятно* интересно играть. Зона, поиски артефактов, войны группировок, специфический колорит, «из динамиков играет Владимир Кузьмин». **GSC Game World** заставили, пускай со скрипом, крутиться шестеренки, которые не удалось собрать в единый механизм даже **Ubisoft Montreal** с ее **Far Cry 2**. Дорогого стоит. *Алексей Моисеев*

Оценка: 8,5

Полная рецензия: «Игромания» №9'2008

3-е место

Call of Duty: World at War

Издатель: Activision
Издатель в России: Новый диск
Разработчик: Treyarch

Call of Duty: World at War делится ровно на две части: скучную и про русских. Поэтому играть в нее надлежит следующим образом: зажмурившись и включив привычный шутерный автопилот, пробежать сквозь унылую тихоокеанскую кампанию до первого уровня в Сталинграде и обомлеть. Потому что там: сержант Резнов с автоматом (вылитый Владимир Ильич!), бросок под фашистские огнеметы, ушанка в реке, «За Родину!» и водружение флага над Рейхстагом. Ну и зомби-нацисты отдельной строкой.

World at War работает как скриптовый аттракцион с перебоями, и именно за этот неровный ритм мы отбираем у нее заслуженное, по большому счету, второе место. Поделом, **Treyarch**! *Алексей Моисеев*

Оценка: 8,0

Полная рецензия: «Игромания» №1'2009

Догоняющие: Crysis Warhead, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

место | ИГРА | ЭКШЕН ГОДА | оценка | Полная рецензия

1-е место

Grand Theft Auto 4

Издатель: Rockstar Games
Издатель в России: 1С
Разработчики: Rockstar North, Rockstar Toronto

Раз в несколько лет такое случается: награда еще не вручена, результаты не объявлены, но все уже знают имя победителя. В принципе, здесь вообще можно было ничего не писать, а просто напечатать портрет Нико Белича во всю страницу.

Для русских **Grand Theft Auto 4** особенно важна и интересна. Ни американец, ни британец, ни китаец не поймут, насколько смешны «Глюкоза» по местному радио, буденовки в магазинах и бессмертное *«Зачем жрать капусту, если есть картошка?»*. А мы поймем. Это игра о нас и для нас.

Не боялись ли в **Rockstar Games**, что западный игрок не почувствует связи с героем-славянином? Судя по всему, нет. Там просто делали свое дело: лепили из полигонов и текстур карикатурную модель американского общества в масштабе 1:100 000.

Рассказывая все новые и новые истории, сама GTA почти не меняется уже восьмой год. Мы давно привыкли к тому, что можно в любой момент плюнуть на все, выйти из машины, застрелить десяток прохожих, угнать новый автомобиль, уйти на нем от полицейской погони и преспокойно отправиться на набережную — любоваться закатом. Мы принимаем как данность длиннющие плейлисты виртуальных радиостанций и обижаемся, когда диалоги диджеев заставляют нас просто хихикать, а не хохотать в голос. Что такого добавили Rockstar? Обычную current-gen-картинку? Нормальный экшен? Интересные гонки? AI-технологию Euphoria? По-отдельности все это, мягко говоря, не тянет но откровение. Но с первых кадров становится ясно, что GTA 4 — это настоящее событие.

И главный вопрос: почему по-настоящему такие игры получаются только у Rockstar? Ответ очень прост — британцы обладают важнейшим качеством, которого их конкуренты начисто лишены. Способностью к самоиронии. Как говорила Руслана на радио Vladivostok FM: *«Надеемся, вам вся эта @#$%^ нравится!»* *Илья Янович*

Оценка: 10

«Игромания» №12'2008

2-е место

Devil May Cry 4

Издатель: Capcom
Издатель в России: 1С
Разработчик: Capcom

Devil May Cry 4 страшно не повезло. Если бы не GTA 4, то первое место в этом забеге однозначно следовало бы отдать ей. В этом мире нет другой игры с *такой* плотностью экшена.

Сражение в Devil May Cry 4 — это почти всегда искусство, это демонстрация мастерства. Люди тренируются месяцами, чтобы записать ролик длиной в 15 секунд, выложить его на YouTube и собрать тысячу восторженных комментариев. Любой скриншот из Devil May Cry 4 — наглядное пособие для игровых дизайнеров: смотрите, уважаемые, как должен выглядеть настоящий экшен. *Илья Янович*

Оценка: 9,0

«Игромания» №8'2008

3-е место

Assassin's Creed

Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в России: Акелла
Разработчик: Ubisoft Montreal

Assassin's Creed слишком легко ругать. Настолько легко, что так и тянет отвести душу прямо здесь и сейчас. Она очарует вас восточной красотой, восхитит нездешними пейзажами, увлечет чудесной акробатикой... и заставит волком выть от скуки. Это первая игра, созданная **Ubisoft Montreal** по своему излюбленному приему: минимум разнообразия, максимум геймплея.

Только вот в чем штука — пройдет время, и вы уже не вспомните, какими серыми были задания. А вот панорамный вид Акры, свой первый прыжок с высоченной колокольни и потасовку с иерусалимской стражей точно не забудете никогда. *Илья Янович*

Оценка: 9,0

«Игромания» №4'2008

Догоняющие: Prince of Persia (2008), Dead Space

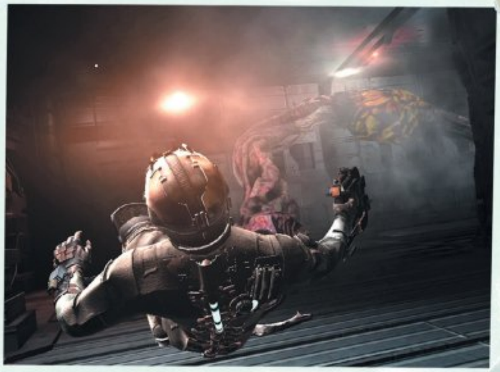
место	ИГРА	ХОРРОР ГОДА	оценка	Полная рецензия

Dead Space
Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Redwood Shores

Dead Space, чей сюжет, обстановка и художественные приемы можно в лучшем случае назвать неоригинальными, больше всего напоминает крупномасштабную затею Майкла Бэя с пересъемкой великих хорроров восьмидесятых («**Техасская резня бензопилой**», «**Пятница, 13-е**»). Как заставить людей заново пойти на фильмы, чей главный трюк состоял в неожиданном «бу!» из темноты? Поддать огня.

Именно этим заняты **EA Redwood Shores** на протяжении внушительных двенадцати часов — они аккумулируют опыт всех фильмов и игр ужасов последних тридцати лет. «**Нечто**», «**Чужой**», **Doom 3**, «**Восставший из ада**», **Resident Evil** — список практически бесконечный. Набор устрашающих фокусов у Dead Space, прямо скажем, не впечатляющий: поморгать лампой в темном коридоре, выключить свет в комнате, сбросить труп игроку на голову.

Но как же это сделано! Dead Space исполнен с таким почтением к канонам, что им невозможно не восхищаться. Он создан людьми, влюбленными в хоррор, — они знают классику наизусть и очень умело ее цитируют. Тут страшно не потому, что вы не знаете, что ждет в следующей комнате, — наоборот, вы прекрасно представляете, что сейчас будет. И от этого становится еще страшнее. Потому что здоровья мало, герой хромает, а у циркулярной пилы осталось всего одно лезвие.



С помощью умного, полного нюансов экшена EA Redwood Shores очень удачно поженили космос с узкоспециальным поджанром body horror. Dead Space — это влажный, пульсирующий комок плоти, хитросплетение сухожилий, щупалец, внутренностей и какой-то желтой дряни. И вы пилите, рубите, давите, в отчаянии отбиваетесь рукоятью или убегаете, разгребая ногами чьи-то остро заточенные жвалы.

Dead Space — игра талантливых подражателей, игра тех, кто вырос на хоррор-классике, а не снимал ее. Но это совсем не значит, что к ним не нужно прислушиваться, — ведь вырос же из ремейка «Рассвета мертвецов» Зак Снайдер. *Олег Ставицкий*

Оценка: 7,5

Полная рецензия: «Игромания» №11'2008

место	ИГРА	ПИРОМАНИЯ ГОДА	оценка	Полная рецензия

Alone in the Dark
Издатель:
Atari
Издатель в России:
Акелла
Разработчик:
Eden Games

Мы поставили провалившейся, недоделанной, сверхамбициозной и местами просто плохой игре **Alone in the Dark** 9 баллов по одной простой причине. В нее просто необходимо сыграть всем, кто считает, что ему небезразличная судьба электронных развлечений как интерактивного искусства.

Alone in the Dark нарушает такое количество геймдизайнерских директив, что в это поначалу трудно поверить. Она устроена как DVD-фильм, каждый неудачный или скучный момент которого можно промотать вперед. Она структурирована как короткий сезон телесериала — эпизоды начинаются с «ранее в Alone in the Dark» и заканчиваются на самом интересном месте. Игра позволяет смотреть на себя с помощью бытовой логики: тут можно десять минут искать комбинацию для кодового замка, затем еще столько же пытаться закоротить в нем провода, а потом плюнуть, найти топор и просто высадить дверь.

Но самое главное — после Alone in the Dark невозможно смотреть на огонь во всех других играх. Огонь — это ваше главное оружие. Сначала вы научитесь совать в ближайший костер табуретку и, отмахиваясь от зомби и черной слизи, шагать к выходу. Но, поняв местные правила (а они мало чем отличаются от правил, по которым существует повседневная реальность), вы станете импровизировать. И тогда начнется: соорудить коктейль Молотова, бросить, выстрелить, поджечь сервант, разделить комнату огнем на две части. Это так, для начала.

Alone in the Dark пробуждает нездоровую пироманию даже в тех, кто в детстве не воровал спички с кухни и не жег во дворе радиатор с одной единственной целью — увидеть *синий огонь*! Это неуклюжая игра, у нее смехотворный сюжет, невообразимое управление, ужасные гоночные эпизоды. Но дайте ей шанс, и «Воспламеняющая взглядом» автоматически станет вашим любимым фильмом. *Олег Ставицкий*

Оценка: 9,0

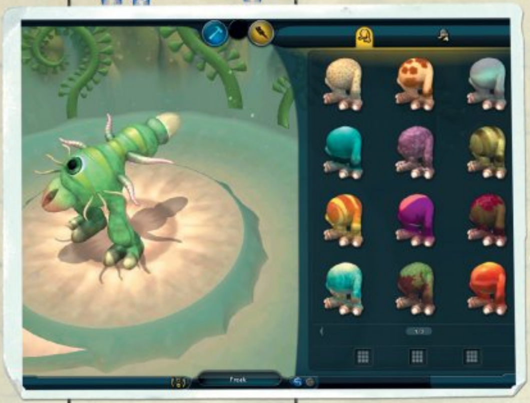
Полная рецензия: «Игромания» №7'2008

место	ИГРА	ЛОЖНОНОЖКИ ГОДА	оценка	Полная рецензия

Spore
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis

В случае со **Spore** Уилла Райта, кажется, подвела его собственная гениальность. В один прекрасный день этот человек задумал невероятное — симулятор развития разумной жизни в рамках отдельно взятой галактики. Он взялся за дело со свойственной ему дотошностью: подвел солидную теоретическую базу, придумал лучший в мире генератор персонажей (учтите, только здесь можно создать пупырчатого шестилапого псевдокабана с глазами на копытах), расшибся в лепешку, чтобы его замысел был доступен и понятен каждому, но… так и не сумел сделать из этого интересную игру. С точки зрения механики Spore — буквально пшик, пять мини-игр, объединенных общей идеей — эволюцией.

Но все гораздо сложнее, чем кажется. В Spore есть второе дно. Чтобы его обнаружить, нужно — неслыханная наглость! — включить воображение. Надо представить себе, что вон тот одноногий уродец — не просто плод больного воображения скучающей домохозяйки из Огайо, а представитель биологического вида. Что село дикарей, которое вы только что опрометчиво сожгли лазером, — это разумная жизнь, цивилизация, уничтоженная в зародыше. Что каждый ваш шаг, каждое решение что-то значит и понемногу, шаг за шагом, меняет облик целой галактики.



Spore гениальна. По ней можно изучать теории эволюции (тут, например, есть отсылки не столько к теории Дарвина, сколько к мутационизму, психоламаркизму и даже научному креационизму), на ее материале уже снимают научно-популярные телепередачи. Она поможет вам осознать ничтожность личности в масштабах Вселенной, в ней, в конце концов, можно взрывать планеты и заглядывать в черные дыры. Это удивительный инструмент для личных опытов над разумной жизнью, но… это не игра. Лучшая неигра 2008 года. *Георгий Курган*

Оценка: 9,0

Полная рецензия: «Игромания» №10'2008

место	ИГРА	РЕИНКАРНАЦИЯ ГОДА	оценка	Полная рецензия

King's Bounty: Легенда о рыцаре
Издатель: 1С
Разработчик: Katauri Interactive

«**King's Bounty: Легенда о рыцаре**», безусловно, является лучшей стратегией и лучшей российской игрой — 2008 (подробнее об этих достижениях см. в разделе «Стратегия года»). Но нам также интересно посмотреть на труд **Katauri Interactive** с производственной точки зрения. Потому что «Легенда о рыцаре» — это, как ни крути, прежде всего легитимный пересказ игры 1990 года выпуска. В творчестве отечественных производителей в последнее время очень много ремейков (см. «**Death Track: Возрождение**» и грядущую **Majesty 2**), так что для нас это особенно актуально.

Сделать хороший ремейк не так просто, как может показаться на первый взгляд. Вычленить самое важное, понять *суть* воссоздаваемой игры — первейшая задача. Улучшить оригинальную идею, исправить ее ошибки, добавить что-то от себя, но не изменить оригинальную концепцию — второе (и не менее важное), что нужно сделать.

Любой, кто играл в King's Bounty в девяностые, узнает ее без труда. Это была обычная, на первый взгляд, RPG: рыцарь на коне путешествовал по сказочной стране, служил своему королю, выполнял поручения жителей. Выделялась игра в первую очередь пошаговыми стратегическими битвами, в которых участвовал не сам герой, а его армия.

Цепко ухватив основные особенности, Katauri буквально вручную вылепили мир King's Bounty заново. Они украсили его меткими деталями, добавили юмора. То, на что не хватало мощности компьютеров в 1990 году, расцвело в 2008-м. Но Гусаров — талантливый геймдизайнер, поэтому он очень аккуратно добавил сюда и своих идей. Во-первых, появились огромные боссы, а во-вторых — духи из Шкатулки ярости.

И это сработало — в «Легенду о рыцаре» играют. Играют, несмотря на не самую технологичную картинку, категорически немодную концепцию и геймплей почти двадцатилетней давности. *Алексей Моисеев*

Оценка: 9,0

Полная рецензия: «Игромания» №5'2008

место	ИГРА	ИГРА ГОДА	оценка	Полная рецензия

3-е место

Left 4 Dead

Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: Акелла
Разработчик: Valve

Во время распределения призовых мест с нами приключился вот какой казус: выбрать из всех игр прошлого года тройку лучших не составило труда, а вот решить, кому какое место отдать, было уже не так просто. Вот хотя бы **Left 4 Dead**. В ней нет sandbox, нет продвинутой физики (см. Euphoria), в ней даже — о ужас! — нет паркура и создаваемого пользователями контента. А движку **Source** недавно исполнилось четыре года. Эта игра вообще показательно игнорирует все новомодные тренды. Но при этом она может заставить восьмерых взрослых мужчин остервенело долбить по клавиатуре, потеть, вращать глазами, материться, радостно хохотать, и все это — спустя лишь десять минут.

Valve берут пару сотен подгнивших статистов, под кальку копируют локации из самых известных фильмов про зомби и ставят простейшие задачи: выжившим — добраться из точки А в точку Б, зараженным — перебить выживших. А дальше начинается праздник.

Как и в большинстве хороших игр, Left 4 Dead берет не самой концепцией, а миллионами деталей и нюансов. Каждый находит здесь что-то свое. Кто-то пытается изобрести новые хитроумные приемы по борьбе с ожившими трупами. Кто-то искренне вживается в роль и потихоньку седеет прямо у монитора. Хулиганы идут играть за зараженных и становятся радостно хихикающими камикадзе: главное — успеть подгадить, а там хоть трава не расти. Но ни один из них уж точно не скучает.

Мы могли бы долго говорить о том, как эта игра важна для индустрии, могли сочинить очередную оду цепкой хватке и зоркости Valve, могли бы устроить сеанс предсказаний и нагадать проекту светлое будущее. Это лишнее. Прямо сегодня и прямо сейчас нужно уяснить об этой игре всего одну простую истину: Left 4 Dead — самый крутой шутер про зомби в известной нам Вселенной. Неплохо для третьего места, верно? *Георгий Курган*

Оценка: 9,5

Полная рецензия: «Игромания» №1'2009

2-е место

Grand Theft Auto 4

Издатель: Rockstar Games
Издатель в России: 1С
Разработчики: Rockstar North, Rockstar Toronto

GTA 4 — одна из тех игр, про которые мы обычно говорим, что она «ожидаемо великолепна». Дело не в геймплее — его разработчики на протяжении последних лет (точнее, с момента выхода **GTA 3**) разве что шлифуют. Вот и в четвертой части: убрали все ненужное, упростили миссии (для тех несчастных, кому раньше играть было слишком сложно), добавили мобильный телефон и возможность проводить досуг с друзьями — сущие мелочи.

Но при этом идейно серия выросла ровно вдвое. Появилась драма, за сюжетом стало интересно следить (хоть он и размазан тонким слоем по всей игре) — мир GTA стал пугающе узнаваем. Вы попадаете в почти настоящий Нью-Йорк, по улицам которого ходят почти настоящие обыватели. На ваш электронный ящик приходит почти настоящий спам. На каждом углу висят почти настоящие рекламные плакаты, которые беззастенчиво пародируют вполне реальные торговые марки. Но самое главное — вам в руки дают автомат. И если окружающий мир чем-то не устраивает, можно разнести его в клочья. Главное — не перепутать, в какой реальности вы сейчас находитесь.

GTA — это идеальный экшен. Мы поставили ей десять баллов за то, что в ней прекрасно все: геймплей, миссии, персонажи, диджеи на радио и так далее. Даже досадные проблемы PC-версии праздник нисколько не портят. Но сегодня ей достается только второе место. Отчасти потому, что это — та же самая игра, что и шесть с половиной лет назад. Но есть и более существенная причина: несмотря на все наши восторги, в минувшем году случилось одно куда более значимое событие. Событие, которое отбросило тень даже на такую проработанную, вылизанную и обаятельную игру, как новая GTA. И вы не хуже нас знаете, о ком сейчас пойдет речь... *Георгий Курган*

Оценка: 10

Полная рецензия: «Игромания» №12'2008

место	ИГРА	ИГРА ГОДА	оценка	Полная рецензия

1-е место

Fallout 3

Издатель:
Bethesda Softworks
Издатель в России:
1С
Разработчик:
Bethesda Game Studios

Разрешите признаться. Первый e-mail, который я прислал коллегам после шапочного знакомства с **Fallout 3**, выглядел следующим образом: *«Слушайте, какая-то вымученная фигня»*. Действительно, по всем законам жанра игрой года должна была стать **GTA 4**: гигантский, идеальный, продуманный механизм, в котором каждая деталь надраена как тульский самовар. А тут Fallout 3: сомнительная картинка, кривая анимация, лоботомированный AI, **Oblivion**, выглядывающий из-за каждого унитаза.

Но потом случилось удивительное: мы встретились на редакционной летучке, и каждый начал рассказывать истории. Первым взял слово Антон Логвинов: *«Я тут сегодня набрел на городок Андэйл... Впервые увидел в пустоши счастливых людей. Только дед что-то ворчал про подвал. Любопытство затерзало, дождался ночи, стырил ключ и пролез в подвал, а там... Все случайные прохожие. Деревня каннибалов, в общем. Вылез, а меня уже всей деревней ищут — прямо вспомнил* ***Call of Cthulhu****. Когда поймали, благодаря высокому спичу отговорился — мол, «да ладно, ребята, я тоже каннибал». Отпустили. Но тут жажда справедливости взяла свое — перебил всех в спину. Кроме детей. Они не знали, что едят. И это — я не сошел с ума»*. Александр Кузьменко, в свою очередь, поведал о том, как он ушел скитаться по пустоши и вообще не знает ничего ни про какой основной сюжет. И тут настала моя очередь признаваться, как я три часа сидел в местном музее науки, изучал каждый экспонат и слушал аудиолекции. Игорь Варнавский попросил его не беспокоить, потому что он еще не обставил свою квартиру в Мегатонне.

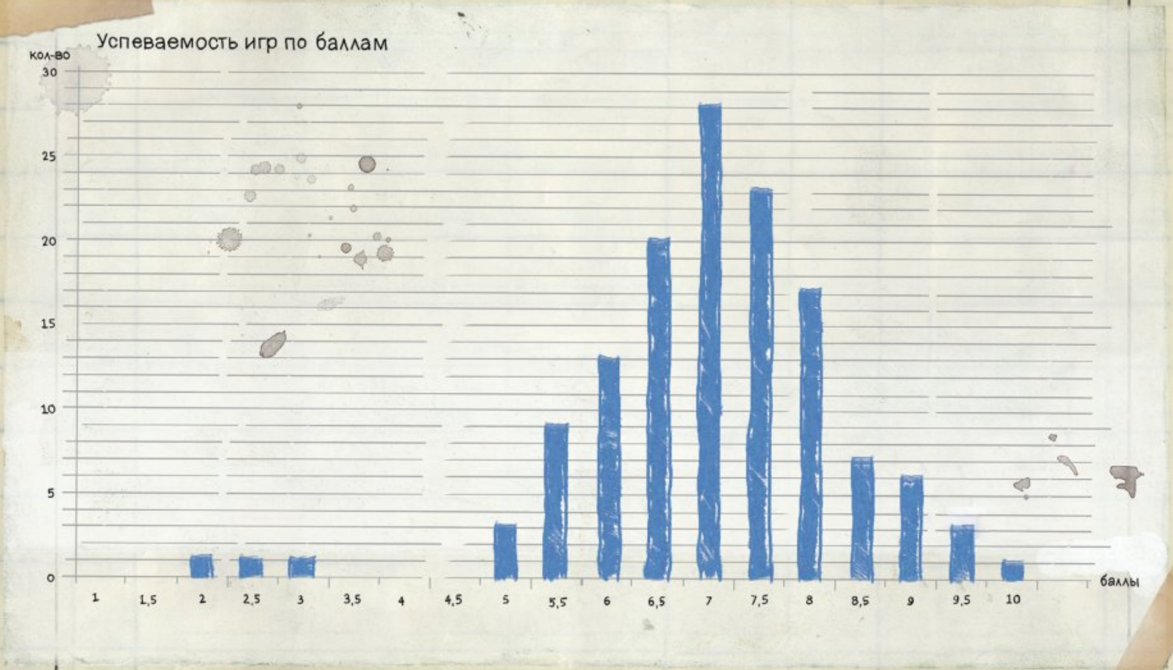
Fallout 3 — кладезь таких историй. Тут можно прожить удивительную жизнь и не увидеть половины всего, что заложено в игру. Это настоящее приключение: с джазом, супермутантами и Братством стали — совсем как раньше. И тут срабатывает эффект великой игры — когда ваше воображение дорисовывает картинку за авторов. Вы оправдываете шизофреническое поведение AI (это у них помешательство от облучения), закрываете глаза на анимацию, придумываете сами себе испытания. Известны случаи, когда люди прошли всю игру, принципиально не пользуясь V.A.T.S., — чтобы не порушить атмосферу.

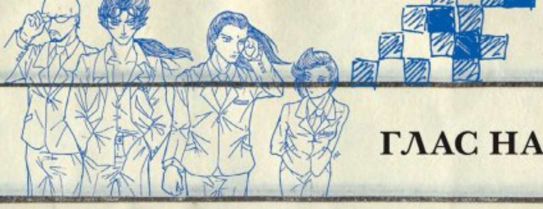
Несмотря на трехмерность, физику и вид от первого лица, глубоко внутри — это все тот же «Фоллаут», ради которого прогуливалась школа, вралось родителям, сажалось зрение. Это игра, в которую можно уйти за приключениями и не вернуться. Она несовершенна, ей, в отличие от той же GTA 4, можно выкатить объективный список претензий (отсюда наши 9,5, а не 10 баллов). Но любому, кто начинает зудеть по поводу анимации, хочется немедленно двинуть в челюсть и, воспользовавшись некоторым замешательством оппонента, усадить его за компьютер.

К Fallout 3 запрещено подходить с традиционным жанровым мерилом. Рукотворные игры таких масштабов и пропорций сегодня практически не производятся — даже **BioWare** со своим **Mass Effect** поставили на генерируемый контент, а не на ручной труд. Именно поэтому всем людям доброй воли прямо сейчас необходимо сесть, запустить Fallout 3, родиться, определиться с полом, сбежать из убежища 101 и убить хотя бы одного супермутанта под Эллу Фитцжеральд. Because you're S.P.E.C.I.A.L. *Олег Ставицкий*

9,5

ГРАФИК УСПЕВАЕМОСТИ





ГЛАС НАРОДА

Grand Theft Auto 4	**28,4%**	**(21438)**
Fallout 3	**15,9%**	**(11957)**
Mass Effect	**6,9%**	**(5212)**
Assassin`s Creed	**6,4%**	**(4833)**
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	**6%**	**(4525)**
Devil May Cry 4	**4,3%**	**(3230)**
King's Bounty: Легенда о рыцаре	**3,5%**	**(2633)**
Left 4 Dead	**3,5%**	**(2625)**
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	**3,5%**	**(2621)**
Prince of Persia (2008)	**2,9%**	**(2154)**
Call of Duty: World at War	**2,6%**	**(1933)**
Dead Space	**2,4%**	**(1840)**
Spore	**1,8%**	**(1335)**
Pro Evolution Soccer 2009	**1,7%**	**(1318)**
Alone in the Dark (2008)	**1,4%**	**(1072)**
Command & Conquer: Red Alert 3	**1,4%**	**(1091)**
Far Cry 2	**1,4%**	**(1064)**
Crysis Warhead	**1,4%**	**(1062)**
Need for Speed: Undercover	**1,1%**	**(858)**
Tomb Raider: Underworld	**0,9%**	**(703)**
Race Driver: GRID	**0,9%**	**(675)**
Warhammer Online: Age of Reckoning	**0,5%**	**(357)**

Лучшие игры года по мнению посетителей сайта www.igromania.ru. В голосовании приняло участие 75 354 человека.
В скобках указано количество проголосовавших за данную игру.

ГОД В СКРИНШОТАХ

ЯНВАРЬ

Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues

ФЕВРАЛЬ

Sins of a Solar Empire

МАРТ

The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure

АПРЕЛЬ

Assassin's Creed

МАЙ

Sublustrum

ИЮНЬ

Mass Effect

ГОД В СРИНШОТАХ

ИЮЛЬ

Devil May Cry 4

АВГУСТ

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

СЕНТЯБРЬ

Spore

ОКТЯБРЬ

Fallout 3

НОЯБРЬ

Left 4 Dead

ДЕКАБРЬ

Grand Theft Auto 4

РАСПИСАНИЕ ПРАЗДНИКА НА 2009 ГОД

Dragon Age: Origins

Жанр: хардкорная RPG | **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: BioWare | **Дата выхода:** осень 2009 года

BioWare возвращаются к собственной классике. **Dragon Age: Origins** — духовный наследник дилогии **Baldur's Gate**, традиционная CRPG конца 90-х в богатом, барочном 3D. Если Mass Effect в свое время показалась вам слишком попсовой, то Dragon Age просто необходимо ждать. Тут есть все: фирменные диалоги, тактическая пауза, магические комбо и продуманная система заклинаний, завязанная на физике (огонь можно тушить льдом и т.д.). Все это — в традиционной, как по учебнику, фэнтези-обстановке: золотые латы, длинные косы, эльфы, гномы и орки с ветвистыми рогами. Главная CRPG-надежда 2009-го от мастеров жанра.

Prototype

Жанр: sandbox нового поколения | **Издатель:** Activizion Blizzard | **Разработчик:** Radical Entertainment |
Дата выхода: апрель 2009 года

Prototype аккумулирует все самое крутое, что только есть в компьютерных играх на сегодняшний день: sandbox, паркур, физику и возможность запулить во врага подвернувшимся такси. Алекс Мерсер — первый принципиально новый герой. Будучи самым мощным в мире оружием, он способен принимать облик любого, с кем соприкоснется, он бегает по отвесным стенам, пронзает асфальт шипами, закусывает танками и жует вертолеты на завтрак. Прибавьте к этому рукопашную с отрыванием конечностей и ездой на врагах по асфальту, и вы поймете, что пропустить Prototype — сродни преступлению.

StarCraft 2 Terrans: Wings of Liberty

Жанр: стратегия в реальном времени | **Издатель:** Activision Blizzard | **Разработчик:** Blizzard Entertainment |
Дата выхода: 2009 год

Blizzard впервые не смогла совладать с собственными амбициями. **StarCraft 2** оказалась настолько громадной игрой, что ее пришлось разбить на три самостоятельные части. Первая из них — **Terrans: Wings of Liberty** — включает в себя кампанию за землян, а также несколько миссий за протоссов. В комплекте с безупречным балансом также идут: трехмерные брифинги с хождением между палубами корабля, грандиозный сюжет и Havok-физика (вот уж чего не ожидалось). Но даже если бы Wings of Liberty была просто трехмерным ремейком первой части, звание главной RTS ближайших лет все равно принадлежало бы ей.

Warhammer 40 000: Dawn of War 2

Жанр: ролевая стратегия | **Издатель:** THQ | **Разработчик:** Relic Entertainment | **Дата выхода:** 27 февраля 2009 года

Relic, пожалуй, единственные, кроме Blizzard, производители стратегий, которые знают, как собирать вокруг своих игр миллионы поклонников. Но при этом они не боятся экспериментировать. **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** переворачивает устройство современных RTS с ног на голову. Упразднено строительство базы, количество подкреплений ограничено, бои ведутся с помощью 5-6 отрядов, каждый из которых обладает собственной специализацией. Dawn of War 2 ушла так далеко за пределы жанра, что ей уже не придется конкурировать со StarCraft 2. Это скорее ролевая стратегия в реальном времени, где думать приходится под аккомпанемент бензопилы и захлебывающий визг орков. За Императора!

The Sims 3

Жанр: симулятор жизни | **Издатель:** Electronic Arts |
Разработчик: EA Redwood Shores | **Дата выхода:** март 2009 года

За фасадом **The Sims 3** скрывается не меньше идей, чем в той же **Spore**. Третья игра о жизни виртуальных людей — это действующая социальная модель целого микрорайона. Пока вы красите стены своего дома, ваш дорогой сосед вполне может поругаться и развестись с женой, поменять сексуальную ориентацию и стать главным изгоем района. Вычислительной мощности компьютеров наконец хватает, чтобы обрабатывать десятки взаимоотношений: симсы дружат, приобретают привычки и влюбляются без вашего участия. EA очень кстати купировали ежедневный микроменеджмент, так что готовьтесь — ставить эксперименты над социумом теперь станет куда проще.

Braid/Crayon Physics Deluxe

Жанр: платформер/пазл | **Издатель:** Microsoft Game Studios /не объявлен | **Разработчик:** Number None/Петри Пурхо |
Дата выхода: 2009 год

Braid — плоский 2D-платформер, который вышел в прошлом году на Xbox Live Arcade и уже получил неофициальный статус «нового **Portal**». В 2009 году он должен добраться до PC. Это арт-версия **Super Mario Bros.**, в которой вы можете управлять течением времени: отматывать, замедлять и ставить на паузу. Ничего более удивительного компьютерные игры не видели уже очень давно.

Аналогичный эффект производит **Crayon Physics Deluxe**, получивший Гран-при Independent Game Festival. Это пазл, в котором вы можете нарисовать мышкой *любой* объект — он тут же обретет физические свойства. Мы уже играли в бета-версию, и можем утверждать — это самое простое и самое прекрасное произведение этого года.

РАСПИСАНИЕ ПРАЗДНИКА НА 2009 ГОД

Empire: Total War

Жанр: взрослая стратегия | **Издатель:** Sega | **Разработчик:** The Creative Assembly | **Дата выхода:** март 2009 года

Ни одна другая стратегия в мире не использует современные технологии так, как это делает **Empire: Total War**. Исполинских размеров игра, в которой каждая ветка, каждая лужа может повлиять на ход сражения. Ядра от пушек увязают в грязи, ветер и снег мешают видимости, здания смоделированы с учетом особенностей архитектуры государства и региона. Здесь же — морские сражения (невиданной красоты), внимание к деталям (патологическое) и размах (колоссальный). Empire: Total War — одна из веских причин гордиться тем, что вы обладаете мощным PC. Ни на одной другой платформе такую игру представить себе невозможно.

BioShock 2: Sea of Dreams

Жанр: шутер | **Издатель:** 2K Games | **Разработчик:** 2K Marin | **Дата выхода:** 2009 год

То, что, посетив все мероприятия и выставки, мы так и не услышали от **2K Games** ни слова о продолжении нашей «Игры-2008», — главное разочарование года. Но в последний момент информация все-таки всплыла — в виде крохотного тизера, запрятанного в PS3-версии. **BioShock 2: Sea of Dreams**, самая ожидаемая вторая часть в мире, создается силами студии **2K Marin**, без участия идеолога первой части Кена Левина. «*Sea of Dreams — наполовину приквел, наполовину — сиквел*», — дразнят разработчики и отказываются делиться подробностями. Но по секрету кое-что о BioShock 2 можно будет узнать от «Игромании» уже этой весной.

Alpha Protocol

Жанр: экшен/RPG | **Издатель:** Sega | **Разработчик:** Obsidian Entertainment | **Дата выхода:** лето 2009 года

Ближайшие друзья и соратники BioWare, **Obsidian Entertainment**, подменяют коллег, пока те заняты возрождением традиционных CRPG. **Alpha Protocol** — это фактически **Mass Effect** про шпионов. Заговоры спецслужб, служебные романы, обширная география путешествий, задорная система диалогов и перестрелки а-ля **Gears of War**. И все это, напоминаем, от людей, которые придумали **Fallout** и **Neverwinter Nights 2**. В общем, пока Сэм Фишер ушел в неоплачиваемый отпуск, лучшую шпионскую игру сложно себе представить.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising/ArmA 2

Жанр: тактический военный шутер | **Издатель:** Codemasters/505 Games | **Разработчик:** Codemasters/Bohemia Interactive Studio | **Дата выхода:** 2009 год

Бывшие партнеры, **Codemasters** и **Bohemia Interactive Studio** перешли в открытое наступление. В этом году лоб в лоб столкнутся чешский талант и британские деньги. **Armed Assault 2** — недорогой, но предельно реалистичный симулятор солдата, в котором остро ощущаешь свою беспомощность перед шальной пулей.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising — красивый, амбициозный, дорогой, масштабный ответ **Codemasters**, созданный собственными силами. Судя по всему, два самых важных военных шутера на ближайшие несколько лет.

Mafia 2

Жанр: мафия бессмертна | **Издатель:** 2K Games | **Разработчик:** 2K Czech | **Дата выхода:** осень 2009 года

Mafia 2 — единственная игра, за судьбу которой совершенно нестрашно, — мы видели ее своими глазами. Она вот уже несколько лет, без спешки, со знанием дела создается теми же самыми людьми, которые в свое время сделали великую **Mafia: The City of Lost Heaven**.

Действие переезжает в послевоенную Америку 50-х, но в остальном здесь будет все то же самое, только на качественно новом уровне: свобода, драма, экшен, роскошные машины и лучший в мире джаз. Предложение, от которого нельзя отказаться.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Жанр: шутер | **Издатель:** Atari | **Разработчик:** Starbreeze Studios | **Дата выхода:** 2009 год

В 2004 году шведы **Starbreeze Studios** создали один из лучших шутеров в мире, который никто не ждал: **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. **Assault on Dark Athena** был задуман как ремейк этой игры для current-gen-консолей (Xbox 360 и PS3), но за время разработки проект, к счастью, превратился чуть ли не в полноценный сиквел, который также заглянет на PC. К обновленной картинке добавилась новая сюжетная кампания и внятный мультиплеер. 2009 год не изобилует (по крайней мере, пока) интересными шутерными анонсами, так что Assault on Dark Athena — хороший повод вспомнить, как выглядят лучшие игры этого жанра.

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ **РЕЧЬ**
Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

BLACK MESA

ЖАНР Шутер

Издатель Отсутствует

Разработчик Black Mesa Team

Похожесть Серия Half-Life

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры www.blackmesasource.com

ДАТА ВЫХОДА Не объявлена

Десять лет назад сам я игры устанавливать не мог, потому приход знакомого, разбирающегося в компьютерах, стопроцентно ассоциировался с визитом Деда Мороза. В тот раз ритуал инсталляции был особенно таинственным. «Игра странная, но что-то в ней есть», — говорил мой опытный приятель. Называлась она **Half-Life**, а на коробке с диском честно было написано «Полужизнь».

Примерно в такой же ситуации на момент выхода оказались все любители компьютерных игр. Игра казалась странной. В то время было слишком много отличных шутеров, все было в новинку. **Quake 2** поражал свирепым драйвом, ракетницей и рейлганом, в **Unreal** было потрясающее небо с птицами, трехмерные мухи над трупами и романтический выход к водопаду. Half-Life предлагал интересную историю, разнообразный геймплей, но главное — фантастическую постановку, интерактивный театр, разыгранный перед игроком. Как показало время, эти достоинства оказались более значимыми для истории, чем достижения брутальных конкурентов.

В секретной подземной лаборатории Black Mesa проводили опыты с ускорителем элементарных частиц. Так получилось, что кристалл неизвестного происхождения во время стандартной процедуры анализа вызвал непредвиденную реакцию. Лабораторию заполонили существа из параллельного измерения; справиться с ними должен доктор физико-математических наук, ученый Гордон Фримен.

Время (T), за которое распадается половина первоначального количества радиоактивных ядер, называется периодом полураспада и вычисляется по формуле T =1/λ ln2 (λ — константа распада).

Если при виде этого скриншота вам не вспоминается визг зеленой «собачки» и треск автоматных очередей, то ремейк необходим к ознакомлению.

О многочисленных жанровых прорывах, которые совершила Half-Life, можно писать научные диссертации, потому коротко скажем лишь о самом существенном. В Half-Life внимательный игрок постоянно подмечал какие-то события, которые потом обсуждались на форумах: знаменитая вступительная поездка по научному комплексу на монорельсе, появление слепого двухголового чудовища — тут можно было невзначай посмотреть вниз и сквозь решетчатый пол увидеть, как зомби куда-то тащит трупы ученого и охранника; зайти в комнату и застать там смертельно раненного бойца, в последнем усилии тянущегося к аптечке; будто случайно наткнуться на секьюрити, в рукопашную схватившегося с монстром. Неудивительно, что Half-Life — первая игра из новейшей шутерной истории, которой «при жизни» делают ремейк на движке **Source**. Называется он **Black Mesa**.

«Мы начали работу еще в 2004 году, когда вышла **Half-Life: Source**. Это было, мягко говоря, не то, что ожидали поклонники. Поэтому мы решили во что бы то ни стало воздать дань уважения великой Half-Life», — говорит Карлос Монтеро, руководитель проекта. Изначально Black Mesa являла собой обычную модификацию к Half-Life 2 под названием **Black Mesa Source**, но после победы на конкурсе невыпущенных модов (в 2005 году) ребята попросили у **Valve** разрешения убрать последнее слово в названии. Те согласились.

Разработчикам очень не нравится, когда их детище называют ремейком, они предпочитают «творческое переосмысление». Естественно, оружие, монстры и общий вид локаций сохранятся в первозданном виде. Но, по мнению авторов, такие уровни, как Monorail (где Фримен путешествовал на вагонетке с регулируемой скоростью), Residue Processing (где нужно было прыгать по островкам в ядовитой жидкости) и, конечно, раскритикованный за скучный геймплей портал Xen, нуждаются в некоторых исправлениях. Ведется колоссальная работа по анализу уровней, исследуется каждый миллиметр, чтобы вычленить элементы, где геймплей провисает, и заменить их. «В наших этапах все устройства будут выполнять какие-то реальные задачи без ущерба игровому процессу», — обещает Карлос.

Кроме того, некоторые опорные моменты, например управление, также приведут в соответствие с современными образцами. В оригинале Фримен бегает слишком быстро, от этого рябит в глазах (попробуйте поиграть в Half-Life сейчас) — его движения сгладят. Естественно, движок будет работать на пределе своих возможностей, физика станет более реалистичной, а поведение искусственного интеллекта (на который до сих пор равняются многие) — более комплексным.

Конкретные нововведения разработчики пока держат в тайне. Нам, правда, стало известно, что появится три вида зомби: ученый, охранник и десантник.

■ ■ ■

Еще ни одна игра не удостаивалась такой чести — быть воскрешенной практически при жизни. Очень надеемся, что у Black Mesa Team все получится. **Deus Ex**, **Planescape Torment**, **Vampire: The Masquerade — Redemption** — добавьте сюда свои любимые игры, которые вам хотелось бы увидеть вновь. Кто знает, может, и им повезет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ремейк Half-Life. Для фанатов — повод в тысячный раз пройти любимую игру; для тех, кто не знаком с шедевром, — повод увидеть главный шутер последних двенадцати лет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

ЖАНР Экшен

EDGE OF TWILIGHT

Издатель
SouthPeak Games

Разработчик
Fuzzyeyes Studio

Похожесть
Серия Legacy of Kain

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.edge-of-twilight.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

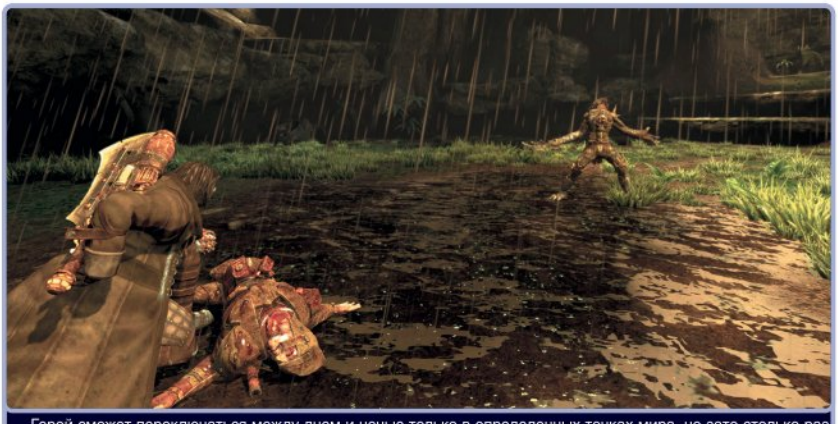
Месяц назад, разбирая на составные части **Tomb Raider: Underworld**, мы удрученно констатировали печальный факт: на PC практически нет приличных приключенческих игр. И тут очень кстати появились новые скриншоты из **Edge of Twilight**, на которую «Игромания» давно поглядывает с интересом. Но самое удивительное выяснилось после нашего интервью с **Fuzzyeyes Studio**. По иронии судьбы Edge of Twilight больше всего напоминает лучшую работу **Crystal Dynamics** (которым доверены последние три серии Tomb Raider) — вампирский дуалистический сериал **Legacy of Kain**.

Главный герой Edge of Twilight, мутант и наемный убийца по имени Лекс, попадает в страну Хеллаем, которая существует в двух, как бы это поточнее выразиться, режимах — дневном и ночном. День и ночь не сменяют друг друга, они существуют параллельно и не заканчиваются вот уже на протяжении ста пятидесяти лет. Вечный день — это выжженные голые пустыни, практически не пригодные к жизни и ставшие ловушкой для местных жителей, а вечная ночь — территория, контролируемая ужасными созданиями, так называемыми «отверженными». Их лидер — некто Лукасин — повинен в такой четкой дифференциации. У отверженных есть большое преимущество: они могут свободно перемещаться между двумя состояниями этого мира. Мы приезжаем в Хеллаем в не лучшее время — Лукасину осталось захватить последний из четырех источников магической энергии, после чего случится страшное. Перед Лексом, соответственно, встает задача уничтожить артефакты и вернуть людям нормальный трудовой график.

Выбор на нашего героя пал, конечно, не случайно, он тоже свободно перемещается между временами суток. Днем Лекс предстает в виде брутального мужчины в пальто, с огромным клинком наперевес: он может общаться с местными жителями, управлять машинами и различными механизмами, применять силу, чтобы разрушать преграды и драться с отверженными, используя некий «аккумулятор». Бой днем — это традиционный слэшер со спецударами и блоками, который авторы разбавили парой приятных умений, позволяющих, например, замедлять время. Ночью же Лекс превращается в малопривлекательное на вид худосочное существо, которое может быстро бегать, ловко прыгать и даже ходить по потолку. Кроме того, он приобретает некие мистические способности, помогающие в боях с ночными вариациями отверженных.

Как и в случае с Legacy of Kain, многие задачи можно решить, только чередуя дневную и ночную форму главного героя. Алгоритм очевиден: локации и предметы существуют одновременно в двух вариантах, но, например, машины работают только днем.

Edge of Twilight не зациклена на собственном сюжете: Лекс может отвлекаться на выполнение второстепенных квестов.



Герой сможет переключаться между днем и ночью только в определенных точках мира, но зато столько раз, сколько ему нужно.

■ ■ ■

Fuzzyeyes Studio, конечно, дословно цитируют Legacy of Kain, и при любых других обстоятельствах мы бы поставили им это на вид. Но тут есть два момента. Во-первых, как уже было сказано, приключенческий жанр пребывает на PC в унылой форме. А во-вторых, у Edge of Twilight довольно занятный арт-дирекшен. Сами авторы называют стиль игры не иначе как realistic fantasy steampunk. То есть ключевые слова тут: магия и паровые механизмы, черные плащи, «всем выйти из сумрака». И с этих позиций Edge of Twilight видится игрой как минимум занятной. Скачки между двух состояний, герой, который то превращается в тщедушное существо и забирается на потолок, а то крошит нечисти головы при помощи ржавых механизмов, — все это с равным успехом может оказаться несусветной глупостью и хорошей action/adventure-игрой. Что получится у Fuzzyeyes Studio, станет ясно в 2009 году. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Двуличная action/adventure про героя, который скачет между двумя состояниями одного и того же мира. Почти идентичная копия Legacy of Kain.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

GEARS OF WAR 2

ИТОГИ ВТОРОГО ЭТАПА КОНКУРСА

ПОДАРКИ ЗА ТЫСЯЧУ

Еще в ноябре прошлого года компания **Microsoft** и «**Видеомания**» объявили конкурс по игре **Gears of War 2**. Он проходил в два этапа. Набрать максимальное количество achievements и прислать нам свое фото на фоне телевизора с изображением результата — таково было наше задание.

XBOX 360

Имена победителей первого этапа конкурса были объявлены в предыдущем, январском номере журнала «**Игромания**». А сейчас мы готовы сообщить имена трех финалистов этого увлекательного конкурса. Лучшим из лучших стал **Максим Гаврилов**. В подарок за свою ярую нелюбовь к отвратительным монстрам ему достается новенькая приставка **Xbox 360 Pro**. Второе место по праву занимает **Иван Сережин**. В качестве приза он получает компьютерную мышь от компании Microsoft — **Sidewinder X5**. Имя последнего победителя — **Кирилл Андреев**. За выносливость и меткость он награждается великолепной клавиатурой **Sidewinder**. Поздравляем победителей! И благодарим всех участников конкурса.

ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

RS@IGROMANIA.RU
Кирилл Волошин

ЖАНР Экшен

Издатель
Руссобит-М
Разработчик
Kylotonn Entertainment
Похожесть
Knights of the Temple
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.crusaders-game.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

CRUSADERS
INVASION OF CONSTANTINOPLE

Последний живой слэшер про крестоносцев мы видели в 2005 году: это была вторая часть серии **Knights of the Temple**, которую зачинали еще знаменитые теперь уже шведы **Starbreeze Studios**. И вот спустя четыре года на сцену готовится выйти ее идейный наследник — **Crusaders: Invasion of Constantinople** от французской **Kylotonn Entertainment** (см. их жуткий во всех смыслах **Bet on Soldier**). Сюжет, как явствует из названия, посвящен четвертому крестовому походу, который стал самым противоречивым: вместо Иерусалима крестоносцы в итоге захватывали Константинополь.

Основа игрового процесса — схватки на различных колюще-режущих предметах, этому времяпрепровождению в Crusaders отведено до 70% игрового времени. Главный герой (с чудесным именем Денз Дебайле) действует не один: авторы еще не определились, сколько наемников будут помогать ему в сражениях, один или сразу три. Игрок может управлять коллегами, отдавая им приказы вида «атаковать/стоять/идти/открыть дверь/сменить оружие». Спасение напарника приносит дополнительные victory points, которые тут выступают аналогом очков опыта: выдаются в конце каждой миссии и позволяют развивать навыки главного героя. К последним относятся скорость, сила, точность и жизненная энергия. Кроме того, персонаж может совершенствовать владение различными видами холодного оружия, разучивать новые суперудары и комбо. За каждую специализацию и связанную с ней линейку боевых приемов отвечает один из шести орденов, представители которых ждут Денза между миссиями в специальном лагере. Если вы хотите, к примеру, улучшить навыки в борьбе с мечом и щитом, то нужно записаться на аудиенцию к тамплиерам.

Если вы еще не уснули, пара «неожиданных» нюансов. Во-первых, Денз может входить в особое состояние, именуемое «проклятие тамплиера». Это фактически параллельное измерение: там жарко, много ветра и огня, а у врагов нет брони, что позволяет быстрее расправиться с ними. Продолжительность пребывания в измененном состоянии сознания напрямую зависит от того, сколько убитых неприятелей на вашем счету.

Во-вторых, бои в Crusaders: Invasion of Constantinople изобилуют сочными фаталити. Это не только возможность с размаху отрубать руки и головы. Куда интереснее, что герой может использовать предметы окружающей обстановки для свершения расправы: например, арт-директор Kylotonn поведал нам о возможности засунуть голову врага в огонь. Кроме того, мы можем схватить маленькую скамью или стул, чтобы засунуть... впрочем, куда именно, французы не рассказали.

Наконец, здесь нет единого показателя брони — она неравномерно, в зависимости от экипировки, распределяется по трем частям тела: голова, грудь, ноги. А у каждого оружия, в свою очередь, есть мера износа, то есть в самый разгар боя меч может сломаться, если вы слишком часто ставили им блок.

Вся экипировка в игре максимально близка к реальным прототипам: оружие и броня воссоздаются по архивным материалам крестовых походов. Более того, движения и приемы взяты из руководств по фехтованию и рукопашному бою. Относится ли это к трюкам со скамейкой и камином — неизвестно.

■ ■ ■

Мы бы не стали обращать ваше внимание на Crusaders: Invasion of Constantinople, если бы не одно обстоятельство. Хорошего, богатого средневекового слэшера на PC не было со времен **Blade of Darkness**. А с тех пор, между прочим, прошло уже восемь лет. Так что если вы в ближайшее время все-таки планировали отрубить кому-нибудь пару виртуальных конечностей, то Kylotonn Entertainment — ваша последняя надежда. Как это ни печально. ■

Слэшер с возможностью огреть врага табуреткой! Не думали, что когда-нибудь мы будем радоваться таким анонсам.

Модели брони Kylotonn Entertainment всегда удавались (см. Bet on Soldier).

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Единственный PC-слэшер на горизонте. С возможностью сунуть чужую голову в пылающий камин и для убедительности треснуть по спине табуреткой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

ЖАНР Психологический триллер

LEGENDS OF DAEMONICA
FAREPOYNT'S PURGATORY

- **Издатель** Cinemax
- **Разработчик** RA Images
- **Похожесть**
  - Daemonica
  - Culpa Innata
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** http://legendsofdaemonica.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

В 2005 году малоизвестная чешская студия **RA Images** выпустила игру, которая стала локальной сенсацией в кругу ценителей неспешных психологических приключений. За несколько лет до выхода в свет **The Witcher**, **Daemonica** дала почувствовать себя человеком, который работает на некий орден звероловов и ловит всевозможную нечисть да маньяков. Чехи, конечно, читали Сапковского: главный герой игры, рожденный во грехе Николас Ферпойнт, с детства воспитывался и проходил спецподготовку в ордене, там же он подсел на алхимические травки, дающие специальные способности. Но главное — ему постоянно приходится делать моральный выбор. И в отличие от ведьмака из Ривии зверолов лишен приятной возможности спрятаться за свой уютный нейтралитет: от его решения зависит жизнь или смерть конкретного человека, среднего не дано.

Daemonica представляла собой терпкую смесь из многочисленных диалогов, пазлов, алхимических опытов, редких, но метких схваток с монстрами и постоянных моральных терзаний. Но главной особенностью игры была способность Николаса входить в потустороннее измерение, где можно встретиться с душами погибших и вытащить из них сведения, необходимые для поимки преступника, — для этого он готовил зелья.

На то, чтобы сбежать со злополучного острова, у героя (и, соответственно, нас с вами) есть всего одна ночь.

Идея делать продолжение зрела у чехов давно. Однако работы над **Legends of Daemonica: Farepoynt's Purgatory** начались лишь несколько месяцев назад. В нашем интервью RA Images раскрыли первые подробности.

Итак, мы снова играем за Николаса Ферпойнта. Нашего зверолова обвинили в еретизме и сослали на удаленный остров около берегов Шотландии, где некий граф проводит эксперименты над маньяками, преступниками и ведьмами. Всех их объединяет одно: наличие магических способностей. Граф очищает от скверны и параллельно ищет лекарство от зла. Доказывать, что ты не жираф, некогда — нужно бежать с острова. Для этого нам придется плотно взаимодействовать с другими тринадцатью узниками. Проблема состоит в том, что многие из них конфликтуют друг с другом и имеют свои взгляды на то, как выбраться с острова и кто должен руководить операцией.

Нам предстоит выступить в роли штатного психотерапевта во всем этом зверинце. Николас должен втираться в доверие и помогать решать конфликты. К каждому придется искать индивидуальный подход: где-то достаточно преподнести подарок, а где-то нужно сделать тяжелый выбор и принести одного из персонажей в жертву. «Здесь нет легких и очевидных решений: в зависимости от вашего выбора люди умрут или будут спасены!» — пугают в RA Images.

Соответственно, Николас быстро наживает и врагов, и друзей. Чехи обещают нелинейный сюжет и говорят о том, что каждое решение с самого начала будет отражаться на всей истории. Кроме того, в зависимости от выбора открываются или, наоборот, закрываются варианты решения игровых задач.

У Николаса появятся новые способности: он может проникать в мечты людей и даже посещать прошлое, чтобы изменить некоторые события. Как следствие — для новых умений придется готовить новые зелья.

Боев теперь не будет вовсе: чехи концентрируются на разговорах, эмоциях, характерах и моральном выборе. Они хотят сделать такое интерактивное кино в жанре психологического триллера. Впрочем, помимо общения, будут и привычные квестовые пазлы, в том числе связанные с запуском различных механизмов.

■ ■ ■

Сейчас Legends of Daemonica видится этаким adventure-вариантом The Witcher: с охотником на нечисть в главной роли, алхимией и тяжелым моральным выбором, зато без боев и ролевой системы. По сути, игра должна поставить волнующий эксперимент: что будет, если отнять у ведьмака Геральта меч и запереть его на острове в компании всевозможных паранормальных маньяков? Ответ одновременно пугает и интригует. Но узнаем мы его в лучшем случае в конце этого года. ■

Николасу больше не нужно собирать ингредиенты для зелий по полям. В игре будет новая система алхимии. Какая — пока не известно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Психологический триллер, где вы сами расставляете знаки препинания в предложении «Казнить нельзя помиловать».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Квест
- Экшен

Издатель
Не объявлен
Разработчик
Track7 Games
Похожесть
Серия Tomb Raider
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.theseisgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

THESEIS
A JOURNEY OF HEROES

Наши причитания по поводу отсутствия приличных приключенческих игр на PC, кажется, были услышаны. Помимо **Edge of Twilight**, о которой можно прочитать на соседних страницах, в следующем году должен выйти еще один перспективный проект, мешающий пазлы с прыжками по пересеченной местности. Речь о **Theseis: A Journey of Heroes** за авторством греческой (!) студии **Track7 Games**. С Edge of Twilight проект роднит еще одна пикантная подробность: игрок здесь тоже будет прыгать между двумя измерениями.

Сюжет представляет собой гремучее варево из легенд и мифов Древней Греции, теории заговора, тайных организаций и путешествий в прошлое. Завязка следующая. Молодой ученый, по паспорту Андоникос Калогиру, ведет неравную борьбу с суевериями, пытаясь объяснить современным грекам, что мифы и мистика — выдумка и, следовательно, ерунда. Все меняется после того, как Андоникос получает сообщение от своей сводной сестры Фев, которая как раз верит во все мистическое. Она сообщает о пропаже и предполагаемой смерти их отчима Костаса. Брат и сестра едут в дом своего детства, опускают пустой гроб в землю (отчима нигде нет) и вскоре узнают новость, от которой циник и убежденный сторонник материализма Андоникос заходится в нервном, истеричном смехе: исчезновение Костаса знаменует собой начало самого большого сражения между добром и злом за судьбу мира.

Взяв себя в руки, брат с сестрой начинают расследование, которое проведет их через сеть катакомб под Афинами к неизведанным местам и древним храмам, скрывающим, как водится, легенды, тайны и сокровища прошлого. А заодно минотавров и дриад. Там же они узнают о существовании очередного очень древнего заговора и столкнутся с некоей великой державой, которая давно ждет оказии снова выйти на свет, к людям.

Чтобы окончательно нас добить, главный менеджер проекта Дод Фэез сообщил «Игромании» о том, что Андоникос и Фев будут посещать прошлое, где оба героя предстанут перед игроком... подростками. Более того, в одном из трейлеров мы заметили присутствие центурионов и мужчин в тогах.

Играть предстоит поочередно то за Андоникаса, то за Фев. А на каком-то этапе к ним присоединится и отчим Костас, который, оказывается, живее всех живых. По словам Дода Фэеза, брат и сестра обретут специальные способности, которые нужно использовать для решения разных игровых задач. Известно, что одна из этих возможностей позволит героям перемещаться между двумя различными измерениями — судя по всему, между прошлым и настоящим. На этом построены некоторые головоломки: они поддадутся, только если вы найдете правильное решение в обоих измерениях.

Пазлы будут самые разнообразные: взлом компьютеров, манипуляции с древними механизмами, традиционные point & click забавы с поиском и применением предметов. Одни задачи потребуют взаимодействия с окружающей средой (тут мы надеемся на честную физику), другие предполагают поиск нужной информации и общение с NPC. При этом у некоторых пазлов может быть два альтернативных решения.

Кроме того, героям придется много прыгать, избегать ловушек и самим заманивать монстров в западню. По словам Дода, прямых столкновений и драк в Theseis не будет: нам придется либо убегать от различных мифологических созданий, либо тихо красться мимо, либо устраивать ловушки. И в этом героям поможет уникальная, оснащенная высокотехнологичными устройствами экипировка, которая явно не оставит равнодушными ценителей черного обтягивающего латекса.

О некоторых способностях Фев можно догадаться уже сейчас (см. татуировку).

Одним словом, Theseis: A Journey of Heroes пока больше интригует и оставляет повисшие в воздухе вопросы, чем дает ответы и ясное представление, чего же нам ждать от греков: занятной адвенчуры с буйным сюжетом или **Splinter Cell** про мифы Древней Греции. Будем все-таки надеяться на второе. Равно как и на появление у игры издателя. ■

Мужчина в исподнем — это, надо думать, циник главгерой после перевоспитания волшебной молнией.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Трое родственников против легенд и мифов Древней Греции, минотавров, прошлого и тайных заговоров. В сопровождении уникальных способностей и высокотехнологичного латекса.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Конкурс!

ВОЕННЫЕ КОМИКСЫ

1917 год. Молодой американец **Саймон Бакнер** отправляется в Европу, чтобы в рядах британской армии сражаться против немцев. Спустя некоторое время, к своему величайшему удивлению, Саймон обнаруживает, что безжалостный враг далеко не самое страшное, что может встретиться на поле боя. Эксперименты безумного ученого, увлеченного оккультными науками, привели к тому, что человечеству угрожает куда более серьезная опасность, чем обычная война. Отважному герою предстоит спасти мир, пройдя через все круги ада.

Фирма **«1С»** и журнал **«Игромания»** представляют конкурс **«Военные комиксы»**. Новая игра **NecroVision** появится на прилавках совсем скоро, так что вы сами сможете оценить весь ужас, происходивший во времена Первой мировой на земле и под землей. А начать знакомство с игрой мы предлагаем вам, приняв участие в увлекательном конкурсе. Перед вами картинка с персонажами игры **NecroVision**. Проявите немного фантазии! Придумайте диалог, который мог бы состояться между ними, и заполните пустые окошки репликами. Не скупитесь на слова: пусть диалог будет наполнен черным юмором или навевает холодную жуть. Итак, слово за вами!

Авторы самых оригинальных диалогов получат в подарок великолепные призы: за **первое место** — видеокарту **Sapphire Radeon HD 4870**, а за второе и третье — DVD-бокс **GTA IV** и подарочное издание игры **«Анабиоз»**.

Дорогие участники, с нетерпением ждем ваших писем.

Свои варианты присылайте на нашу электронную почту **necrovision@igromania.ru**
Не забудьте указать в письме Ф.И.О. и полный адрес.
Письма принимаются до 28 февраля 2009 года.

Radeon HD 4870

Игра «Анабиоз»

Игра GTA IV

ФИРМА «1С»

The Farm 51

Линар Феткулов

MYTHEON

ЖАНР RTS

- **Издатель** True Games Interactive
- **Разработчик** Petroglyph
- **Похожесть** BattleForge; World of Battles
- **Мультиплеер** Интернет
- **Сайт игры** www.mytheongame.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

Если такая образина действительно будет шагать по карте и топтать вражьи войска, то Mytheon окажется игрой как минимум небезнадежной.

Тот факт, что разработчики не постеснялись прислать нам вот такой арт, слегка настораживает.

Петроглифами называют изображения на камне, чаще всего имеющие ритуальный характер. Доисторические наскальные рисунки в большинстве своем демонстрировали эпизоды охоты: как наши мужественные предки сражались с мамонтами и пещерными медведями. На титульном «петроглифе» студии **Petroglyph** (созданной выходцами из **Westwood**) также запечатлена батальная сцена: схематичный человечек копьем угрожает летающей тарелке. Это неслучайно — оба проекта, выпущенные данной командой, были про войну. Об этом также красноречиво свидетельствуют их названия: **Star Wars: Empire at War** и **Universe at War: Earth Assault**. Можно было бы предположить, что и третья самостоятельная игра Petroglyph также будет про что-нибудь «at War». Так оно и есть, но название все же простое и короткое — **Mytheon**.

Это RTS, обставленная в мифологических декорациях, населенная соответствующим бестиарием и сконцентрированная на онлайновых сражениях. В центре сюжетной коллизии — три богини судьбы (разработчики зовут их «3 Fates»; в греческой мифологии они назывались мойрами). Клото ткала нить судьбы, Лахесис определяла длину, а Атропос ее перерезала (в диснеевском мультфильме «Геркулес» их очень забавно изобразили ироничными слепыми старушками с одним глазом на троих). Веками миром правили боги, не оставляя людям шанса как-то проявить себя. Но время богов подходит к концу — даже они не в силах противостоять судьбе, мойры перерезают их нить, подталкивая человека к битве за свою свободу. Грядет великая война богов и людей.

Основа геймплея — зачистка этапов в стиле **Diablo** и постоянная прокачка. Перед началом партии нам традиционно позволят выбрать пол, внешность и умения персонажа. Стратегия подключается вместе с магическими камнями (power stones). Все, что происходит в Mytheon, как-то связано с ними. С их помощью можно призывать монстров и вспомогательных героев, возводить строения, произносить заклятья, выкапывать ямы-ловушки для вражеских героев — они не нужны разве что для выхода из игры. Их начальный набор зависит от выбранного класса персонажа, но со временем мы сможем составить любые комбинации.

Всего в инвентаре уместится до сорока камней, но в бой разрешается брать только пять. Стоит использовать один из них — игра предложит на выбор шесть запасных, одним из которых вы замените использованный power stone. Суть системы проста — разработчикам нужно, чтобы в Mytheon всегда был элемент случайности.

В начале игры мы будем путешествовать по Древней Греции, сражаясь с циклопами и минотаврами, потом переберемся в Египет, а после повстречаем чудовищ из самых разных мифологий.

Ну и самая сладкая часть Mytheon — не для нас, для издателя. Условно эта игра, естественно, бесплатна, но за деньги нить судьбы вам выткут куда прочнее и длиннее. За умеренную плату игрокам предложат эксклюзивную одежду для героя, «подарочные» наборы магических камней и даже зелья, увеличивающие получаемый опыт в два раза.

■■■

Если внимательно приглядеться, то Mytheon метит в ту же нишу, что и **Electronic Arts** со своим **BattleForge**: камни вместо карт, микротранзакции как основа коммерческой модели. Проблема в том, что у Mytheon нет ни одного скриншота, в то время как BattleForge щеголяет роскошными ракурсами и титанами на пол-экрана. С другой стороны, уж что-что, а монстров размеров с дом Petroglyph всегда умели рисовать (см. Universe at War: Earth Assault). Дело за «малым» — точеным балансом и широкой аудиторией. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Онлайновая RTS, которая явно пытается потягаться с BattleForge: волшебные камни вместо карточной колоды и мифы народов мира вместо придуманного противостояния стихий.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ЖАНР Физическая аркада

- **Издатель** Nobilis Publishing
- **Разработчик** Frozenbyte
- **Издатель в России/локализатор** GFI/Руссобит-М
- **Похожесть**
  - Crayon Physics Deluxe
  - LittleBigPlanet (PS3)
- **Мультиплеер** Без подробностей
- **Сайт игры** http://trine-thegame.com

ДАТА ВЫХОДА
Начало 2009

TRINE

Свободный геймплей **Crayon Physics Deluxe** взбудоражил умы не только игроков, но и разработчиков. Представьте себе экшен с карандашами: вместо того чтобы угнать машину, герой рисует каркас, колеса, дымок из выхлопной трубы и уносится вдаль на этом эксклюзивном концепт-каре. Или, например, RTS: побеждает тот, кто перед главным сражением успеет нарисовать больше юнитов. Похоже на бред, но уж точно не менее абсурдно, чем двумерный фэнтезийный экшен с такими возможностями. Самое удивительное, что такая игра действительно готовится к выходу. Познакомьтесь с **Trine**.

Героев, как следует из названия («Троица»), трое. Это воин, маг и лучница-воровка. Сославшись на нетипичную идею, можно было кое-как побросать их в физический конструктор и без особых на то оснований заставить барахтаться среди ящиков и бочек. Но финны из **Frozenbyte** сочинили для всего этого эпический сюжет.

Как обычно, покой королевства был нарушен надвигающейся армией тьмы. Король срочно собирает войска на битву с нечистью, и тут случается еще одна неприятность — кража некоего магического артефакта, того самого Trine. Каким-то непостижимым образом наши герои оказываются замурованы в нем.

Быстро выясняется, что артефакт украла та самая лучница-воровка. Колдун и воин ничем пока отличиться не успели: на момент нападения нежити они учились мастерству в соответствующих школах, потому маг так и не овладел ни одним приличным заклятием. Все, что он умеет, — создавать примитивные геометрические объекты.

Вот тут и начинается фэнтезийный Crayon Physics. Фигур только три: куб, пирамида и... вытянутый параллелепипед (ну, проще говоря, доска). Мышью мы вычерчиваем контур, и объект тут же появляется в готовом виде — с деталями и текстурами. Первым делом мы поинтересовались насчет свободы творчества: насколько разные фигуры можно будет создавать? И ответ приятно удивил. Есть десять различных размеров — от крошечного до гигантского — и как минимум десять объектов можно будет выстроить на одном экране. Понятно, что до абсолютной свободы Crayon Physics Deluxe Trine не дотягивает, но мы все-таки имеем дело с экшеном. И в рамках жанра здесь появляются огромные креативные возможности!

«Можно будет взгромоздить десяток коробок друг на друга и забраться по этой башне. Или просто поставить длинную планку и забежать по ней. Планка также подойдет для катапульты — положите ее поперек пирамиды и уроните сверху ящик потяжелее, — фантазирует руководитель проекта Лаури Хюваринен, — более того, у нас есть заранее заготовленные механизмы, с которыми игрок сможет взаимодействовать: веревочные мосты, вагонетки, лифты, работающие на противовесе, и так далее!»

Два других персонажа также найдут чем себя занять; переключаться между героями можно в любой момент. Воровка превосходно стреляет из разных луков (например, из того, что выпускает огненные стрелы), использует крюк на веревке, как герой **Bionic Commando Rearmed**, и замедляет время. Воин орудует различными мечами и здоровенной кувалдой, которой можно разрушить практически все. Кроме того, он умеет бросаться во врагов предметами (например, теми, что создал для него маг).

Противники создаются с учетом «физичности» геймплея — в основном это скелеты, которые разлетаются на косточки от ударов или прицельных попаданий ящиками. Несмотря на то, что до выхода игры еще масса времени, разработчики не побоялись признаться, что финальная битва с боссом также будет полностью построена на физике.

Вот так теперь ведут себя волшебники. Огненные шары и молнии — это архаизм. В моде железные ящики и планки.

■■■

Главная на сегодня работа Frozenbyte — кровожадный top-down-шутер **Shadowgrounds**, скучноватый, но далеко не безнадежный клон **Crimsonland**. Хитрые финны решили повторить Crayon Physics Deluxe — будем надеяться, в этот раз копирование пройдет более удачно. ■

Помимо сказочного леса, мы, например, побываем в снежных горах, руинах замков и даже на кладбище драконов.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Дикое сочетание фэнтези, экшена и Crayon Physics Deluxe. Воин, маг и лучница сражаются с полчищами нежити при помощи физически корректных геометрических объектов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Кирилл Волошин

ЖАНР Славянская RPG

Издатель/разработчик
1С
Похожесть
- Серия «Князь»
- Серия «Златогорье»

Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
http://konung3.1c.ru

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

КНЯЗЬ 3
НОВАЯ ДИНАСТИЯ

Отечественная серия «**Князь**» обладает практически депутатской неприкосновенностью — это один из первых крупномасштабных российских проектов, он стоит плечом к плечу с «**Вангерами**» и «**Аллодами**», это живая история отечественных компьютерных игр. Тем более в игре было на что обратить внимание: неожиданная для жанра возможность управления захваченными поселениями, оригинальная магическая система, завязанная на использовании т.н. «поющих вещей».

При этом «Князь», наряду со «**Златогорьем**», стал одной из причин появления уничижительного определения «русская RPG» (применяется в том же смысле, что и «русский квест»): тотальный дисбаланс, кособокое управление, хромоногая боевая система. Все это было обуто в старорусские лапти и подано под перебор гуслей.

Когда «**1С**» вдруг анонсировала «**Князя 3**», многие в редакции прослезились. По степени противоречивости эмоций это событие сравнимо разве что с недавним известием о том, что в новом «Рэмбо» снимется Дольф Лундгрен — одновременно смешно, по-светлому грустно и очень интересно. Работы над третьей частью, по признанию руководителя направления игровых программ «1С» Юрия Мирошникова, ведутся вот уже два года.

Итак, осенью 34 года Новой эпохи умер князь города Мирославля. Не имея законных наследников, он все завещал тому, кто сумеет найти достояние минувшей эпохи — легендарный богатырский меч. Нетрудно догадаться, кому предстоит выступить в роли искателя антиквариата.

Сам игровой процесс изменится незначительно. Как и раньше, на старте нужно выбрать одного из шести героев, знакомых по предыдущим играм серии. В ходе скитаний по деревням, лесам и долам мы по-прежнему можем собрать партию до шести человек. Задания выдержаны в «стиле и духе предыдущих игр серии», то есть это классическое «найди, принеси, защити» с поправками на известный колорит. Квесты можно выполнить разными способами, но в сюжете никакой нелинейности не предвидится.

Ролевая система все так же не предполагает деления на классы и позволяет развивать персонажа в любом направлении. При этом разговорных навыков не будет вовсе. «Изучив мнения игроков, мы сосредоточились на другом. Умения теперь делятся на группы атаки, обороны и так называемые общие. Есть еще один тип навыков, но до релиза мы бы не хотели раскрывать подробности», — рассказывает Юрий Мирошников.

Боевая система в целом останется прежней: классическое столкновение неловких оловянных солдатиков. Известно лишь, что вырастет роль уникальных параметров боевых предметов. Среди других подробностей: расширенный арсенал боевой магии и экипировки, улучшенный интерфейс, новая технология изменения свойств предметов (камешков с рунами точно не будет), дополнительные возможности по управлению поселениями. Ну и, конечно, игра оденется в полное 3D. Одним словом, чуть больше и красивее, но в целом — все то же самое.

В диалогах появилась мимика и жестикуляция собеседников. Но гораздо интереснее обратить внимание на список доступных фраз — классика.

С исторической точки зрения совершенно непонятно, откуда на Руси взялись скелеты ядовито-зеленого цвета.

■■■

«Князь 3» вызывающе, подчеркнуто старомоден. Его авторы не заигрывают с новой аудиторией, не городят глупостей про «привлечение массового игрока», они делают игру, самый главный конкурентный аргумент которой — ностальгический удар гуслями по голове. И кто знает, может быть, в сложившейся ситуации это действительно выход. В «1С» раньше других догадались возродить ретро-гейминг, и у них получилось (см. «**Кодекс войны**», «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**»). Смеяться над Мирошниковым и его «Князем» — это все равно что смеяться над Сталлоне и его «Рэмбо» или «Рокки»: получается ровно до того момента, пока вы не сядете в кинозале. В этом контексте единственная претензия, которую можно предъявить «Князю 3», — его диковатое славянское «триде». Ностальгировать — так по-настоящему. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возвращение старейшей русской ролевой серии, сделанной в то время, когда наш взгляд на отечественных игростроителей был полон оптимизма. Планируется то же самое, только в 3D — вход исключительно для своих.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

MMORPG
NOVA
ONLINE
QH-1215
© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.
www.novaonline.ru
РЕКЛАМА

Линар Феткулов

OVERLORD II

За время знакомства с миром **Overlord** мы привыкли к тому, что над его главными обитателями издеваются всеми мыслимыми способами. Милых гоблинов уже заставляли носить бомбы с зажженными фитилями, ловить взрывающихся жуков, подманивать свирепых речных птиц и даже прыгать в горнило, чтобы там переплавиться в новый топор господина. Казалось бы, пора бы уже дать им отдохнуть. Но фантазия сценаристов **Triumph Studios** безгранична. Сегодня в программе: скачки на ядовитых пауках, галерное рабство и переодевания в женщину.

Сказочный декаданс

Если вы играли в **Overlord: Raising Hell**, то, должно быть, знаете, что Оверлорда, который бросился наводить порядок в местном аду (Abyss), предал его верный шут (видимо, не выдержав постоянных пинков) и навечно замуровал в бездне. Пока наш герой ищет путь наружу, на поверхности все идет наперекосяк. Оставшись без железной хватки Темного властелина (к слову, кулуарное прозвище Антона Логвинова), жители отбиваются от рук и со временем забывают о нем. На смену прежнему правителю приходит Славная империя, которая немедленно объявляет войну магии и, на манер съеденного лорда Форкуада из «Шрека», начинает отлов всех сказочных существ.

Логично предположить, что Император, дорвавшись до власти, развлекается охотой на магических созданий от нечего делать. Действительно, фей, единорогов и наших любимых гоблинов ловят, пытают и выпускают на арены сражаться с гладиаторами. Но у всего этого колдовского апартеида, как оказалось, есть вполне прозаические основания. Возвышение Империи и травля сказочных существ взаимосвязаны.

Дело в том, что отсутствие Оверлорда самым печальным образом сказалось на его Темной башне. На момент отбытия хозяина в ней находилось огромное количество гоблинов, различных колдовских предметов, все место буквально кишело черным колдовством. Неудивительно, что без надлежащего контроля все эти заклинания и монстры сначала распоясались, затем вывели башню из равновесия и, наконец, взорвались. В народе это событие назвали катаклизмом.

Как и положено в таких случаях, на месте взрыва образовалась пустошь. Магическая радиация изменила облик окружающих земель, вызвала сверхъестественные мутации у местных жителей. Нам, кстати, дадут побывать в зараженных землях —

Даже в самые жаркие моменты битвы гоблины не прочь что-нибудь украсть. Обратите внимание на обновленную мимику.

Гнев йети по версии Overlord 2 выглядит следующим образом.

Редакция «Игромании» (справа) пытается выбить из разработчиков скриншоты во время празднования католического Рождества.

В новой игре Оверлорд и его армия выступают в качестве борцов с гедонизмом: искореняют вечное Рождество и роскошные ванные. Очень актуально.

Triumph Studios очень любят запускать игрока в уже знакомые места. В первозданном виде мы видели окрестности башни в **Overlord**, а те же локации, только в красной дымке и с торчащими шипами, появились в Overlord: Raising Hell.

Так или иначе, жители Империи поняли, что второй катаклизм им не нужен, и решили устранить угрозу на корню — отсюда война против магии. Вторгаясь в зараженные области и (в качестве профилактики) убивая всех местных жителей, Империя расширила свои границы.

Чтобы бороться с магией не только физически, но и идеологически, Император провозгласил наступление эпохи разума, науки и логики. Имперские города — новая ступень развития мира, шаг вперед от диких лесов и варварских деревень первой части. «Вместе со всеми благами цивилизации Империя перенимает и ее пороки: коррумпированных политиков, социальный раскол, загрязненную окружающую среду», — заботливо поясняет последствия смены политического строя Леннарт Сас, руководитель проекта.

Новый чумовой порядок

Пока Славная империя железным кулаком устанавливает новый мировой порядок, на задворках цивилизации, в уютном заснеженном городке Нордберг, где круглый год празднуют Новый год, живет никому не известный отпрыск Оверлорда (от какой именно жены он родился, не уточняется). Живет он вместе с приемными родителями и сестрой Кельдой ровно до того дня, пока бдительные соседи не выдают его властям как еще одного колдуна-преступника. Отпрыска под стражей ведут в столицу Империи для «приведения в нужную форму». То есть на казнь. Но по дороге на конвой нападает шальной отряд диких гоблинов. Они отбивают у стражей нашего героя и сразу признают в нем своего нового господина.

Итак, на сей раз у Оверлорда есть предыстория, его война обоснована местью. Темной башни, как уже известно, больше нет, поэтому штаб нужно отстраивать заново. Новая обитель Оверлорда располагается под землей и называется Neverworld. На вид это все та же башня, только перевернутая с ног на голову, произрастает она сверху вниз, а сами разработчики зовут ее Сталактитом зла.

Как и прежде, здесь предстоит разминаться перед миссиями, но теперь ваше жилище и полигон для испытаний наполнится объектами гоблинской (не путать с Дмитрием Пучковым) культуры. Конечно, появятся новые помещения — например, гоблинское кладбище, где мы сможем воскрешать павших бойцов.

Ну и собственно о гоблинах. К сожалению, первоначальная информация о том, что новых видов не добавят, подтвердилась. Справляться с врагами вновь придется при помощи бурых, красных, зеленых и синих приспешников. В качестве компенсации разработчики делают упор на средства передвижения. «Оверлорд не распускает нюни и не делает различий между разными созданиями! Любого зверя в мире игры можно использовать в качестве живой силы», — Леннарт бросает вызов защитникам животных. В прошлой части мы безнаказанно скакали на овцах, в сиквеле им на смену приходят морозоустойчивые тюлени.

Живая сила

Куда больший интерес представляют персональные животные. Для каждого вида гоблинов есть свой особенный живой транспорт. Бурые скачут на волках. Самые сильные гоблины по-прежнему составляют костяк армии и теперь образуют кавалерийские отряды. Оседлав волков, они будут передвигаться быстрее, перепрыгивать через пропасти и ограды, а сами животные смогут сбивать врагов с ног, чтобы потом растерзать.

Красные (говорят, у них голос матерых курильщиков) оседлают огненных саламандр. Внешне они похожи на драконов, из пасти извергается пламя. Сидя на спине у саламандры, красные миньоны будут швыряться огненными шарами. Представьте масштаб разрушений! Более того, саламандры умеют заползать в норы гномиков (именно гномиков, не гномов — см. врезку), чтобы выкуривать их оттуда и вытаскивать сокровища.

Зеленые будут ездить на пауках. Эти чудовища лазают по стенам, а также обездвиживают врагов, опутывая их паутиной. А вот что разработчики припасли для синих — большой секрет. Можно лишь предположить, что животное будет водоплавающим.

Зато точно известно, что синие преуспеют в другой области. Все гоблины в игре смогут выдавать себя за врагов, используя тончайшее искусство переодевания. Так, нацепив доспехи, можно замаскироваться под стражника, а конкретно синие гоблины, одевшись по последней моде, станут изображать из себя женщин, чтобы прокрасться в Приватные чертоги!

Помимо скрытных действий, нововведения коснутся и полномасштабных битв. Главная подробность тут — появится гоблин-предводитель, который сможет взять под свой контроль до десяти бойцов. Не очень понятно, как это повлияет на геймплей, ведь мы и раньше контролировали группы гоблинов, а не одиночных юнитов. Тем не менее очевидно, что Overlord 2 движется в сторону масштабных сражений.

Дальний северный уголок Империи, где простые люди живут в скромных хижинах, погребенных под толстым слоем снега. Несмотря на суровые условия, это вполне дружелюбное место. Кажется, Новый год тут не прекращается. Олени, детеныши тюленей и катающиеся по льду гоблины словно срисованы с новогодней открытки.

Эверлайт, священная обитель Матери-богини, где отверженные эльфы нашли приют после поражения в войне с гномами... переоборудован в курорт вроде Сочи. Теперь там разгуливают обнаглевшие жители Империи — преимущественно пьяные и в цветастых шортах. Так просто эльфы это терпеть не будут.

Империя, провозгласившая войну с магией, вытесняет волшебных существ изо всех уголков мира. Большинство из них сбегается в Фейриленд — уютный уголок, где можно жить в мире и согласии друг с другом. Несчастные жители Фейриленда вынуждены воевать на два фронта: и с силами Империи, и против армий Оверлорда.

Судя по всему, прямо под Фейрилендом находится обратная сторона магического мира — перевернутая башня Оверлорда, его дом, казармы и штаб. В отличие от цветастой палитры Сказочной страны, которая кажется Темному властелину китчем, здесь все мрачно и однотонно. Здесь мы будем вынашивать планы по захвату Империи.

В серьезных боях нам помогут разнообразные орудия на «гоблинской тяге»: катапульты и военные корабли. Пока ничего не известно о морских баталиях, но, судя по всему, сам Оверлорд будет присутствовать на судне в качестве капитана и раздавать команды. Готовьтесь увидеть гоблинов, налегающих на весла.

По-прежнему ожидаются пародийные боссы. Леннарт отказался назвать хотя бы одного, зато поделился деталями про промежуточного мини-босса. Это Истребитель — вооруженный магическим «пылесосом», он засасывает любое колдовство, чтобы сохранить его в специальном контейнере.

Местная Шелоб выглядит очень внушительно. Подозреваем, ее дети будут катать на своих спинах зеленых гоблинов.

Аналог Всемирного фонда дикой природы представлен эмо-эльфами в дредах.

ОВЕРЛОРД ПРОТИВ ЦЕЗАРЯ

I. Засада

Данная военная панорама называется «Засада». На имперский отряд совершается дерзкое нападение армии Оверлорда. Надеемся, что в игре нам дадут самим спланировать такую операцию.

II. Таран

Таких приспособлений в игре должно быть много, в движение их приведут сами гоблины. Во второй части миньоны — еще и аналог топлива.

III. Фаланга

Вражеские воины шагают стройными рядами: в имперской армии жесткая субординация. Как честно признаются разработчики, максимальное количество бойцов — 50 человек.

IV. Орда

В отличие от дисциплинированных войск Империи, в бандах Оверлорда царят хаос, бескультурье, дедовщина и неуставные отношения.

V. Центурион

Военачальник императорского отряда. Чтобы мы не чувствовали себя обделенными, нам тоже позволят добавлять командиров к небольшим группам гоблинов.

VI. Stormtrooper

Имперский штурмовик — серьезный атакующий юнит. Сходство с другим известным штурмовиком весьма отдаленное.

■■■

Overlord, пожалуй, одна из самых недооцененных игр 2007 года — многие пропустили ее под валом крупномасштабных шедевров (**BioShock**, **Portal** и т.п.). У всех, кто тогда не обратил внимания на этот маленький бриллиант, будет отличный шанс наверстать упущенное в 2009-м. Потому что Overlord 2 — настоящий сиквел, как по учебнику. Ему, возможно, не хватает амбиций, но все, за что мы полюбили эту игру, тут умножено как минимум в два раза: масштабные наземные и морские сражения, гоблины-кавалеристы, география, сюжет. Ну а тем, кто восхищался первой частью вместе с нами, думается, объяснять ничего не нужно. Встречаемся в Сталактите зла! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Гоблины на волках, пауках и драконах, переодетые женщинами и налегающие на весла на боевом корабле... — что еще нужно для счастья?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

ЖАНР Экономическая стратегия

Издатель
Kalypso Media

Разработчик
Haemimont Games

Похожесть
- Серия Tropico
- Серия SimCity

Мультиплеер
Без подробностей

Сайт игры
www.haemimontgames.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

Василий Ветлугин

Tropico 3

Геймплей **Tropico** лучше всего характеризует великий диалог Вуди Аллена из кинофильма «Бананы»: «По вашему приказу убивали сотни и пытали тысячи людей! Вы признаете свою вину?» — «Да, но я все могу объяснить!»

В Южной Америке уморительное и жуткое всегда идут рука об руку, и авторы стратегии Tropico в свое время очень здорово подметили это соседство. В их симуляторе латиноамериканского диктатора с одинаковой легкостью можно было открывать притоны, строить хрущевки и расстреливать недовольных. Шум прибоя заглушали крики из пыточных камер, а трансляции спортивных матчей — экстренное сообщение об открытии советской военной базы. Вы могли стать травоядным правителем, живущим за счет туризма и честно выигрывающим все выборы, или безумным палачом, посадившим половину острова и прячущим под подушкой деньги ЦРУ. Коррупция, развлечения, политика, шепот волн и музыка Даниэля Индарта сделали Tropico одним из самых необычных и выдающихся экономических симуляторов (подробнее об истории серии см. нашу врезку). И вот, спустя 7 лет после выхода первой части, «Тропико» возвращается.

Хрущевки — основной элемент городского латиноамериканского пейзажа.

В Tropico 3 появилась динамическая смена дня и ночи. Невелика новость, но семь лет назад такого нельзя было даже представить.

ПЕРВЫЙ СРОК

Первая часть Tropico вышла в 2001 году и сразу же произвела фурор.

В те времена экономические стратегии считались вотчиной суровых мужчин с блокнотом — Tropico же, напротив, была ироничной и доступной. В частности, вы могли получить всю необходимую для игры информацию, не прибегая к помощи страшных диаграмм (многие игроки так и не узнали, что в игре вообще есть инструменты для финансового мониторинга). Кроме того, необходимость выбирать перед началом партии отрицательные качества президента (бабник/алкоголик/страдает метеоризмом) приводила в восторг даже тех, кто экономические стратегии на дух не переносил.

Сельское хозяйство, горнорудная промышленность, обрабатывающие предприятия, туризм, рыболовство, индустрия развлечений — облик острова зависел исключительно от вашей фантазии. В 2002 году вышло дополнение к оригинальной игре, углублявшее и развивавшее тему туризма. Не остались внакладе и любители сильной руки — аддон **Paradise Island** добавил в игру военную базу и, для пущей веселости, случайные катастрофы вроде тайфунов, легко разрушавших за две минуты то, что вы трепетно создавали целый день. Впрочем, неженки могли отключить случайные события и продолжать наслаждаться тропической жизнью.

ПИРАТСКАЯ ЭКОНОМИКА

Вторая часть Tropico удивила всех.

Симулятор латиноамериканского диктатора превратился в симулятор... губернатора пиратского острова! И если обычно пираты ассоциируются с романтикой дальних морей, лихими набегами и всем таким прочим, то Tropico 2 предлагала вам войти в роль пиратской мамочки, стирающей носки любимым разбойникам. Пока флибустьеры грабили и убивали, вы сидели на суше, решая проблемы с поставками рома, открытием увеселительных заведений и постройкой новых кораблей. Любопытно, что главным двигателем экономики были рабы, но все они, как на подбор, почему-то сверкали белой кожей, ни одного негра или хотя бы мулата...

Гораздо печальнее, что была разрушена базовая экономическая модель серии — теперь процветание острова зависело не столько от вас, сколько от пиратов, которые где-то за кадром грабили караваны, проедая казенные сухари. В случае неудачи англичане или испанцы могли потопить целый пиратский корабль со всей командой — и вам оставалось только материться, подсчитывая, сколько придется потратить на постройку и оснащение нового судна.

Фактически, плохой, но удачливый губернатор мог жить значительно лучше рачительного, но неудачливого. Это убивало всякую мотивацию к игре, поэтому пресса и поклонники встретили Tropico 2 довольно холодно.

Закон джунглей

Разработчики оригинальной игры, **PopTop Software** (на их счету также **Railroad Tycoon 2**), не имеют к **Tropico 3** ровно никакого отношения. Их замещают болгары **Haemimont Games** (**Imperium Romanum**, **Glory of the Roman Empire**). Болгария — страна солнечная, жизнерадостная, а ее жители наверняка помнят, каково это — быть частью социалистического лагеря. Так что вряд ли у Haemimont возникнут проблемы с передачей духа бесконечной сиесты под надзором АК-47. К сожалению, пока неизвестно, будет ли привлечен к работе над игрой Даниэль Индарт, написавший для серии два великолепных саундтрека, — по заверениям Haemimont, они ведут с композитором переговоры.

Теперь к хорошим новостям. Во-первых, Эль Президенте обрел плоть и кровь. Если раньше правитель был неким бесплотным духом, то теперь он стал полноценным персонажем игры. Перед началом партии вам предложат настроить внешний вид президента, после чего вы сможете наблюдать, как тот задумчиво бродит по вечернему пляжу, который на следующий день заполнится туристами. Это нормально — посетив какое-нибудь увеселительное место, президент поднимает его рейтинг и привлекает толпы народу. Аналогично, по-отечески наблюдая за ходом строительства, он заставляет рабочих ускориться. Кроме того, вы будете произносить предвыборные речи с балкона своего дворца. Перед началом спича предлагается выбрать три основных пункта (скажем, «обругать соперника», «пообещать экономический рост на 20%» и «пригрозить ухудшением отношений с США»), после чего игра автоматически составит речь, используя фрагменты реальных выступлений времен холодной войны.

Пока неизвестно, будут ли покушения, но у несогласных и так появилось множество новых забот. Теперь повстанцы не просто устраивают спорадические набеги (как это было раньше), но и захватывают здания, а также похищают туристов, требуя за них выкуп (нужно ли говорить, что такие инциденты резко понизят привлекательность ваших курортов?). Нападениями на туристов станут промышлять и появившиеся в игре индейцы — это произойдет, если вы достаточно разозлите племя. Зато, добившись любви дикарей, можно использовать их как дешевую рабочую силу, превратив деревню в джунглях в аттракцион для туристов. Как вариант — можно открыть неподалеку школу и научить туземцев грамоте. Если же коренное население продолжит препятствовать воцарению суверенной демократии — просто отправьте к ним в гости солдат, окончательно решив индейский вопрос.

Но учтите, что бойня в джунглях привлечет внимание мирового сообщества — кроме США и СССР, в игре появилась еще и ООН. Если в стране начнутся неприятности (восстание, или ураган налетит), ООН предложит гумани-

Новые онлайн-возможности — отличный способ обменяться диктаторским опытом.

Даже переехав в полное 3D, Tropico узнается с первых кадров.

тарную помощь. Примите дружескую руку — и на остров высадятся волонтеры, которые бесплатно накормят и вылечат истерзанное население. В то же время присутствие ооновцев раздразнит оппозиционеров (готовьтесь видеть заголовки вида «Довели страну!») и свяжет вам руки — придется забыть о такой маленькой радости, как политическое убийство.

Зато в относительно мирное время ничто не помешает прибегнуть к услугам тайной полиции. Агенты госбезопасности с радостью инсценируют самоубийство политического противника, соберут компромат, узнают, кто поддерживает мятежников, и проведут операцию против иностранных шпионов. Но опасайтесь прогневать собственные спецслужбы — их месть будет страшна! Не менее страшны забастовки — трудящиеся научились собираться вместе и выдвигать требования к Эль Президенте. Капризы рабочих из ключевых отраслей экономики будут дорого вам стоить, особенно если не прислушаться к требованиям бастующих. Можно, впрочем, подождать, пока сами не разойдутся. В крайнем случае поступите с ними как с индейцами — прикажите армии утопить бунт в крови.

Есть, правда, тонкость — массовые расстрелы в разы увеличат число недовольных, а кое-кто из них может перебежать к повстанцам. Туристы репрессиям тоже не обрадуются, но вы можете успокоить их специальными турами — с помощью маркера позволено самостоятельно прокладывать маршруты, по которым иностранцы будут осматривать остров. Не хотите кривляться перед янки? Сделайте ставку на нефть! В начале игры мировые цены на черное золото минимальны, постройка вышек и морских платформ не окупается. Но чем дальше, тем цены выше, и под конец игры диктатор, вложившийся в нефтедобычу, станет сказочно богат…

Расширяя пространство борьбы

…Если его не скинут политические оппоненты. Новых партий не обещают, но старых противников заставят активнее участвовать в политической борьбе. Помогать несогласным будут СССР и США — кроме прямого вмешательства в ваши дела (в первой части можно было доиграться до появления у берегов острова эсминца недовольной сверхдержавы), они научились засылать агентов под прикрытием, которые отравляют колодцы, откручивают гайки и раскармливают оппозицию. Осмелевшие оппозиционеры могут потребовать самых неожиданных вещей. Например, разрешения однополых браков или проведения на острове ядерных испытаний (конец экологии, зато полная казна).

Основная кампания будет длиться 30-40 часов. Передать дела преемнику нельзя — отстранение от власти в любом виде означает конец игры. Помимо проигранных выборов и прямого вторжения СССР или США, есть еще один способ лишиться президентского кресла. Право управлять страной у вас может отнять военная хунта. Хорошие отношения с армией — залог счастливого будущего любого диктатора. Для этого в Tropico 3 очень кстати предусмотрена возможность предлагать определенной фракции особые привилегии. Неизвестно, будет ли реализована гражданская война, как в первой части (мы предложили такую возможность Haemimont, они поблагодарили за идею и обещали подумать), но даже средней массовости мятеж доставит вам массу хлопот.

И конечно, не забывайте, помимо процветания острова, заботиться о собственном благосостоянии, откладывая деньги на счет в швейцарском банке. Вы же не хотите встретить отставку без виллы в Каннах?

Наигравшись с островами из стандартного набора карт, вы наверняка пожелаете создать собственный латиноамериканский парадиз. Тут поможет генератор случайных карт (похожий был в первой части). С помощью специального онлайн-сервиса получится пообщаться с соседними диктаторами. Это другие игроки, к ним можно сплавать в гости. Пройдясь по владениям соседа, можно выставить его государству рейтинг и предложить хозяину пройти какое-нибудь испытание. Последние создаются самостоятельно при помощи специального редактора. Авторы самых жестоких миссий получат награды и вечную благодарность девелоперов.

Еще с другими игроками можно торговать, обмениваясь ресурсами. Разработчики Tropico 3 пока не определились с этим моментом, но мы очень просили их дать возможность создать онлайновый ОПЕК, чтобы нефтедобытчики смогли диктовать условия нефтепотребителям. А вот идею диверсий против других игроков авторы сразу отвергли (хотя организация пакостей соседям — обязательный атрибут жизни латиноамериканского диктатора). Поэтому максимум, что будет разрешено, — это поставить отрицательный рейтинг чужому Эль Президенте…

■■■

…Но вряд ли вам захочется это делать — даже самый запущенный карибский островок будет выглядеть как интерактивный рекламный проспект от элитного турагентства. Игра создается на движке **Grand Ages: Rome** (см. наш первый взгляд на нее в прошлом номере) и, если верить скриншотам, выглядит превосходно. На смену карикатурному 2D первых частей пришло, разумеется, полное 3D. Главный вопрос по части визуального оформления — смогут ли Haemimont воспроизвести атмосферу солнечного упадничества и запустения (если вилла — то обязательно обшарпанная, если церковь — то с потрескавшейся штукатуркой, если жилой дом — то узнаваемая хрущевка)?

Судя по ранним скриншотам, которые пришли в «Игроманию» под грифом «совершенно секретно», разработчики идут правильным путем — просто перерисовывают в 3D архитектуру оригинальной игры. Так что готовьте вашу сигару, накладную бороду и знаменитую кепку цвета хаки. Похоже, банановая республика возвращается! ■

Будем ждать?

Единственный в мире экономический симулятор расстрелов под «Кукарачу» готовится к триумфальному возвращению.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

WARHAMMER ONLINE
ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

Прими участие в войне уже сегодня!
www.war-russia.ru

6 рас конфликта
22 класса персонажей
Тысячи игроков сражающихся одновременно
RvR в открытом мире: вступайте в битвы, участвуйте в осадах крепостей и столицы врага
Прочтите все записи Книги Знаний и раскройте секреты мира Warhammer

На правах рекламы

© Copyright Games Workshop Limited 2009. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009. Used under license by Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Mythic Entertainment and the Mythic Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ЖАНР Глобальная стратегия

ELEMENTAL

Издатель/разработчик
Stardock Entertainment

Похожесть
- Master of Magic
- Серия Age of Wonders
- Серия Civilization

Мультиплеер
Без подробностей

Сайт игры
www.elementalgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Василий Ветлугин

Американцы из **Stardock Entertainment** — последний оплот нравственности в игровой индустрии и, по совместительству, последняя же надежда всех серьезных стратегов планеты. Им говорят, что надо защищать свои игры от пиратов, а они публично объявляют об отмене интернет-регистрации своих продуктов. Им говорят, что надо заниматься мультиплатформенными проектами, а они скромно указывают на внушительные продажи **Galactic Civilizations** и **Sins of a Solar Empire**. Им, наконец, указывают на то, что комплексные PC-стратегии никому сегодня не нужны, а они анонсируют **Elemental: War of Magic**.

Новая игра Stardock построена по гоголевскому принципу «если бы губы Никанора Ивановича да приставить к носу Ивана Кузьмича, да взять сколько-нибудь развязности, какая у Балтазара Балтазарыча». Тут развитие городов из **Civilization** приставлено к волшебству **Master of Magic**, все это заправлено масштабом **Total War** и стилизовано под средневековые гравюры. Играя в 4Х-стратегии, мы привыкли тратить ресурсы на науку, инфраструктуру (заводы, дороги и т.д.) и строительство армии. Stardock предлагают вложиться в четвертое направление — волшебство. Вселенная Elemental живет магией, без колдовской энергии тут не построить даже самый захудалый поселок и не собрать простейшую армию. А для победы понадобятся громадные мегаполисы и орды воинов. Так что приготовьтесь ежеминутно выдирать из метафорической бороды седые волосы и регулярно произносить что-нибудь вроде «крекс-пекс-фекс!».

Волшебник Изумрудного города

Однако War of Magic — это вовсе не миловидная сказка на ночь. Это мрачный, выжженный войной мир. Он почти полностью состоит из пепельных пустынь, в которых ютятся выжившие людишки и «падшие». Люди тут символизируют европейское начало — рационализм, технологичность и мощную экономику. Кроме того, они вроде бы добрые. Условно злые «падшие» действуют нелогично, боготворят магию и поклоняются насилию. Помимо них по медвежьим углам ютятся редкие волшебные твари вроде драконов. Но в основном Elemental — игра про войну одних людей с другими. В самом начале мы выбираем одну из двух рас, но ничто не мешает создать свой собственный народец — предусмотрен соответствующий редактор а-ля **Master of Orion** (имеется также отдельный, похожий на лабораторию существ из **Spore** редактор предметов, войск и заклинаний).

Определившись с расовой принадлежностью, вы обнаружите себя посреди пустыни с героем, полным запасов маны. Это — наше альтер эго. Если его убьют — игра окончена. Если неправильно истратить магические запасы — игра окончена. Если вы пойдете уговаривать дракона присоединиться к вашей армии, а он разозлится — игра окончена. В Elemental придется очень постараться, чтобы остаться в живых.

Города в особо опасных зонах можно и нужно окружать стенами.

Осколок волшебного кристалла источает магию — ключевой ресурс в игре.

Первым делом нужно решить, сколько городов нам требуется, — основание каждого нового поселения требует значительных запасов маны. Можно построить десяток сел за первые двадцать ходов и полигры просидеть в подполье, восстанавливая подорванные силы. Можно потратить энергию на развитие военачальников, создав пару титанов со свитой, или, наоборот, выбрать десяток простейших отрядов. Можно, наконец, заняться персональным развитием, тогда в бой придется ходить самому, поливая врагов чудовищным громом и молнией. Для найма особо страшных монстров необходимо поговорить с ними лично, поэтому слабый король, ставящий на экономику и хоронящийся в столице, никогда не увидит в своих рядах дракона. С другой стороны, развитая экономика послужит страховкой на случай военной неудачи — улучшенные казармы тут же изрыгнут тысячи новых солдат, а караван с ресурсами смягчит гнев соседского владыки.

Пересвет и Челубей

Кстати, о караванах — их можно грабить. Даже нужно — осадив город и перекрыв подвоз ресурсов, вы больно щелкнете по носу противника. Дело в том, что города на стратегической карте занимают не одну клетку (как, например, в Civilization), а несколько — вы вольны добавлять к центру столько позиций, сколько нужно. Надо лишь не забывать о главной клетке-крепости, сдав которую игрок потеряет все. И тут вот какая штука — вытянув поселение вдоль побережья, можно получить ощутимый бонус к ресурсам, но проиграть в обороноспособности. Окружив крепость тройным кольцом клеток — доставить массу хлопот противнику, но потерять в экономической эффективности. Решать вам.

Ради того, чтобы к вам присоединилась образина справа, придется серьезно постараться.

В максимальном отдалении карта напоминает иллюстрации к романам Толкина.

От вас же зависит, каким путем вы пойдете к победе — военным, дипломатическим, магическим или квестовым. С военным все понятно: дипломату потребуется создать альянс (как в Galactic Civilizations), маг обязан добыть мощное заклинание (что-то вроде космической программы в Civilization), а любитель приключений — выполнить многоступенчатый квест. Воевать придется в любом случае, много и со вкусом.

Боевые действия проходят на отдельной тактической карте и несколько похожи на битвы серии Total War, с той лишь разницей, что тут кромешное фэнтези и рядом с обычными войсками сражаются сами герои. Если вы вложили в их развитие достаточное количество магии, то они смогут сами творить заклинания, отдавая часть полученного опыта в королевскую казну. Пригодятся на поле боя и пресловутые драконы — одна такая тварь жрет врагов тысячами, армия с тройкой драконов практически непобедима. Практически — потому что вам предоставлен широчайший выбор заклинаний, каждое из которых может повернуть ход даже самого безнадежного боя. Не стоит забывать и о дипломатии — соседский король скормит родную мать гоблинам в обмен на рецепт мощного заклинания.

Нам с вами ради игры в War of Magic никого, к счастью, продавать не придется — Elemental милостива к устаревшим конфигурациям. Игру получится запустить даже на машине, которая еще помнит первую Galactic Civilizations. Но это вовсе не значит, что обладатели топовых видеокарт останутся без бонусов. Кроме очевидных спецэффектов, значительно увеличится число отображаемых на поле боя юнитов (тут Stardock хочет прищемить хвост Total War, устроив битвы с участием многих тысяч воинов). Впрочем, никто не заставляет вас командовать армиями — имеется функция автоподсчета итогов схватки, как все в той же Galactic Civilizations. Она же, вероятно, будет применяться и в случае морских баталий — в Stardock еще не решили, хотят ли они загружать игрока тактическими битвами на море. В любом случае каждая новая партия обещает быть уникальной — к заранее прорисованным картам авторы добавят генератор случайных ландшафтов.

■ ■ ■

Elemental не содержит ни одной возможности, которая не была бы доступна, скажем, десять лет назад (за исключением тысяч юнитов в кадре). При этом сегодня такие анонсы рассматриваются как революционные. В XXI веке глобальной стратегии пристало или разыгрывать на мониторе учебник истории, или выводить туда же бескрайний космос. Серьезной 4X-игры про магию этот мир не видел со времен **Age of Wonders**. Stardock уверенно шагают против ветра, их хочется уважать за одно только настойчивое желание пойти наперекор всем мыслимым и немыслимым тенденциям.

Однако, к счастью, уважать Elemental получится явно не только за ее бунтарский дух. War of Magic делается людьми, которые придумали Galactic Civilizations, заставили Криса Тейлора прикрутить к **Demigod** полноценный сюжет и издали Sins of a Solar Empire, одну из лучших стратегий 2008 года по версии журнала «Игромания». В общем, на них вся надежда. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая за долгое время серьезная стратегия, целиком завязанная на магии. От авторов Galactic Civilizations.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

50%

HYDROPHOBIA

Линар Феткулов

ЖАНР Экшен

Издатель
Не объявлен
Разработчик
Blade Interactive Studios
Похожесть
- BioShock
- Анабиоз: Сон разума
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
www.bladeinteractive.com/hydrophobia

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

В книге Тэрри Пратчетта «Цвет волшебства» есть один занимательный вид транспорта, созданный для скоростных передвижений по воде. Он представляет собой большую линзу, к поверхности которой ремнями пристегнуто несколько волшебников-гидрофобов. Они так сильно ненавидят воду, испытывают к ней такое отвращение, что отталкивают ее: магическая сила разрезает волны и линза не тонет. Когда один из таких колдунов шлепнулся в пруд, оттуда мгновенно выплеснулась вся вода. А теперь представьте, что получится, если аналогичный водоотталкивающий волшебник упадет не в маленький водоем, а в огромный, размером с город, корабль, который медленно погружается в океан после атаки террористов. По последним данным — получится **Hydrophobia**.

Вода, вода...

Много воды утекло с тех пор, как мы в последний раз писали об этой игре, поэтому коротко напомним ее суть. Hydrophobia — экшен от третьего лица, флагманская особенность которого — взаимодействие с H_2O. Главная героиня Кейт Уилсон — инженер на огромном корабле «Королева мира». Судно атакуют террористы, оно получает повреждения и медленно идет ко дну. Ситуация осложняется тем, что Кейт страдает гидрофобией — панической боязнью воды.

Действие происходит в будущем, где случилось глобальное наводнение. Цивилизация стерта с лица земли, корабли вроде «Королевы мира» — последние осколки человеческой культуры. Но Hydrophobia — это не типичная постапокалиптическая история. Население планеты сократилось, но не так катастрофически, как можно предположить. Города залиты водой, но не уничтожены полностью. Цивилизация выстояла.

Беда в том, что перед наводнением (в прямом смысле этого слова) был еще один «потоп» — демографический. На планете живет слишком много людей, и если раньше проблемы питания были решаемы, то теперь ситуация критическая. Нет полей, где можно выращивать хлеб, нет пресной воды, чтобы их орошать. Рыбный промысел, видимо, не налажен. Потому главная проблема игрового мира — надвигающийся голод.

Созданная главами пяти мегакорпораций «Королева мира» — громадное судно, где вдали от войн и разрухи живут тысячи людей и где ведутся эксперименты по созданию опреснителя. Террористы-мальтусианцы, слишком близко принявшие к сердцу учение Томаса Мальтуса о перенаселении, пытаются помешать ученым и атакуют корабль.

«Наша команда разработала уникальную технологию HydroEngine, которая позволяет создавать достоверную динамическую модель жидкости. Мы стали обдумывать подходящий сеттинг. Очевидное решение — сделать игру на корабле, но обычное судно — слишком скромная декорация для того, что мы можем создать. Так мы придумали «Королеву мира», а вместе с ней — и весь сюжет», — объясняет один из руководителей проекта Роб Хьюсон.

Несмотря на то что скриншоты демонстрируют исключительно проржавевшие трюмы, нам обещают действительно огромный корабль с разнообразными локациями. «Наше судно — это социальный комментарий. Вы пройдете путь от нижних палуб, где живут и трудятся бедняки, до самого верха, где богачи утопают в роскоши», — объясняет Роб социальную иерархию «Королевы мира». Так, на нижних ярусах расположился неблагополучный «район» Пролевилль — азартные игры (кстати, до Hydrophobia Blade Interactive промышляли симуляторами бильярда), наркотики и проституция. Кроме этого прекрасного места, мы побываем на гигантских электростанциях, в машинном отделении, в лабораториях, роскошных пентхаусах на верхнем ярусе, а также на громадной, протяженностью в полтора километра, палубе.

Кругом вода...

Можно долго лить воду по поводу общественного устройства «Королевы мира», но куда важнее геймплей, ради которого, собственно, создан и корабль, и весь мир игры.

Что же «умеет» вода в Hydrophobia? «То же, что и обычная H_2O! Она течет согласно законам физики, по ее поверхности бегут волны, от нее летят брызги, она пропускает свет, оставляет блики на стенах; предметы, попав в нее, намокают», — хвастается Роб.

Чтобы сделать героиню более узнаваемой, разработчики отрастили ей дреды. Пожалуй, в современных экшенах труднее найти героя без плетеных косичек, чем с ними.

Воспользовавшись течением, можно направить горящее бензиновое пятно прямо на врага.

Есть теория, что бесконечно можно смотреть на три вещи: как течет вода, горит огонь и работают люди. С этой точки зрения Hydrophobia является идеальной игрой.

Каждый предмет можно использовать для своих целей — как укрытие или носитель для взрывчатки.

В первую очередь обыгрываются самые привычные для компьютерных игр свойства. Враги стоят у оголенного провода — слегка затопим помещение, и их ударит током. Мощное течение направлено в сторону мальтусианцев — разольем бензин, кинем спичку, и огненный поток сожжет фанатиков. В каюте пожар — вода затушит его.

Разработчики, кажется, очень трепетно относятся к возможности сплавлять предметы по течению. Сначала нужно выбрать основу — она наверняка лежит на дне или плавает неподалеку. К ней можно прикрепить взрывчатку (радиоуправляемую, с таймером или детектором движения), камеру слежения или источник звука, который отвлекает врагов.

Как и в любом современном экшене, в Hydrophobia есть своя система укрытий. Она называется floating cover (плавучие укрытия) и видится нам очень современным жанровым решением — **Epic Games**, законодатели жанровой моды, сделали в **Gears of War 2** шаг в схожем направлении.

Прежде всего, система трехмерна. То есть в любой момент Кейт может нырнуть под воду — уже это спасет ее от прямого вражеского огня. Но рано или поздно ей придется всплыть за глотком воздуха, поэтому выгоднее прятаться *над* водой. Тут работают привычные правила: есть специальная кнопка, по нажатию которой героиня прячется за плавающим объектом. Проблема в том, что объект может в любой момент уплыть, поломаться или утонуть!

Но главная особенность Hydrophobia, эксклюзивная находка Blade Interactive — давление воды. Разбив окно, можно выпустить мощный поток, который собьет врагов с ног; если же игрок откроет дверь под давлением — поток обрушится на него. Как узнать об опасности? Для этого существует прибор MAVI — он просвечивает стены насквозь и заботливо сообщает, накроет ли вас с головой в следующей комнате.

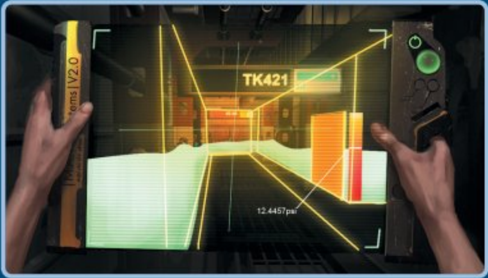
Все это, безусловно, интригует, но есть резонный вопрос: как Кейт будет нырять под воду и открывать затопленные помещения, если у нее гидрофобия? Оказывается, ее нервное расстройство — это довольно конкретный геймплейный элемент. Во-первых, в критических ситуациях благодаря обострению гидрофобии она сможет быстро найти выход из критической ситуации (например, при нехватке воздуха под водой). А во-вторых, ее девиация в итоге обернется сверхчеловеческими способностями. Никаких подробностей на этот счет пока нет, известно лишь, что Кейт сможет контролировать и формировать поток воды.

Три главные причины ждать Hydrophobia

Королева мира

Громадный корабль на скриншотах представлен исключительно узкими трюмами и каютами, но на эскизах он выглядит иначе. Полтора километра в длину, пятьсот метров в ширину, шесть огромных ярусов — надеемся, в игре он будет именно таким.

MAVI



Mobile Automated Visual Interface, то есть мобильная автоматизированная визуальная контрольная панель, — инструмент, с помощью которого Кейт получает данные о свойствах воды, а также управляет механизмами на корабле. Пригодится, чтобы удаленно открывать двери.

Гидрокинез

«Это top secret, мы не можем делиться подробностями о спецумениях. Могу лишь сказать, что со времен Моисея человечество не видело ничего подобного», — дразнят нас Blade Interactive. Напомним, что перед Моисеем разверзлось море и он прошел прямо по дну.

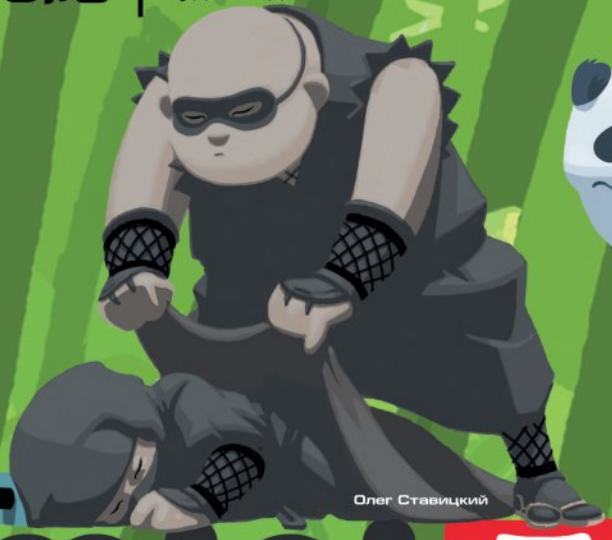
■ ■ ■

Экшены потихоньку открывают для себя удивительный мир физических явлений. **Alone in the Dark** довольно успешно поставила огонь на службу survival horror, а Blade Interactive — вот, заняты H_2O. Динамичная система укрытий, возможность осознанно использовать в своих целях давление воды и даже телепатическое умение ее контролировать — во что все это выльется, мы узнаем уже в этом году. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен с активной ролью H_2O. Вода здесь течет, переносит предметы, проводит ток и давит на стены по законам физики. А также меняет свои свойства — по желанию игрока.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Олег Ставицкий

Жанр
Ниндзя-экшен
Издатель
Eidos Interactive
Разработчик
IO Interactive
Издатель в России/локализатор
Новый диск
Похожесть
- Kung Fu Panda
- Серия LEGO Star Wars
- Серия Hitman

Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

Mini Ninjas

По удивительному стечению обстоятельств, первый визит «Игромании» в студию **IO Interactive** оказался не связан с **Hitman**, **Kane & Lynch** или (чего нам особенно хотелось) **Freedom Fighters**. На пришедшем в редакцию приглашении обнаружились: лисица, подозрительного вида жаба, панда и двое несовершеннолетних ниндзя в плащах и шляпах. Надпись на конверте гласила: **Mini Ninjas**.

Очень сложно не иронизировать по этому поводу — люди, которые до сегодняшнего дня с лупой искали в человеке все самое ужасное и омерзительное, что там только может быть (педофилия, предательство, убийство), делают игру, целевой аудиторией которой являются дети в возрасте от 8 до 12 лет. За последние несколько лет творчество IO Interactive было посвящено искусству удушения струной, поиску извращенцев на мясокомбинате и галлюциногенному расстрелу беззащитных людей. Отдельной строкой — спасение Америки от коммунистов. А теперь, значит, мини-ниндзя.

Манускрипт ниндзя

Когда закончились ехидные шутки, на повестке дня встал другой вопрос: с какого ракурса это может быть интересно нам с вами? Как выяснилось, с любого. Новая игра IO Interactive — это очень редкий случай непротивного «развлечения для всей семьи». Ближайший аналог — пожалуй, кинофильм «Черепашки-ниндзя» (минус недавний полнометражный мультфильм), LEGO-игры **Traveller's Tales** и великий мультсериал «Губка Боб Квадратные Штаны».

Mini Ninjas очень удачно балансируют на той грани, за которой начинаются сюрреализм, абсурд и телеканал Adult Swim (его полномочный представитель в России — «2x2»). Но датчане намеренно не переходят черту. Их игра как будто разыграна японскими дизайнерскими игрушками Kid Robot — простые формы, редкие, но меткие детали, юмор скорее визуального, чем разговорного толка. Вступительным тестом тут будет следующая зарисовка: если вид семенящего ногами низкорослого ниндзя, который бросается в атаку с характерным криком несовершенно-

Единственный продемонстрированный нам босс. Его меч периодически застревает в декорациях, чем надлежит немедленно воспользоваться.

Если исключить из Mini Ninjas детсадовский сюжет, заменить модели и приделать расчлененку — получится настоящая игра от IO Interactive.

Изображать из себя канатоходца Тибула совершенно необязательно — на уровне наверняка имеется как минимум один альтернативный путь.

Плененный заяц на заднем фоне, видимо, готовится преобразиться в такую вот образину.

летнего подростка («кия!», конечно), вызывает у вас умиление — добро пожаловать.

На первый взгляд, Mini Ninjas — миловидная аркада для младшего школьного возраста, что-то вроде **Kung Fu Panda**. Завидев, как упомянутый уже ниндзя последовательно, с помощью одного удара, расправлялся с врагами, мы приготовились скучать. И в этот момент на экране появился инвентарь. А там — апгрейды, какие-то пузырьки и список доступных к использованию персонажей. Mini Ninjas — это action/adventure с неожиданно широким арсеналом возможностей. Герой умеет залегать в траве (любимый IO стелс), обходить врагов лесом (уровни непривычно большие и спланированы так, что у вас всегда есть простор для маневра) и пользоваться магией. Кроме того, герой на самом деле не один — вы можете на лету переключаться между несколькими ниндзя. Каждый, как заведено в таких случаях, со своими особенностями. Кто-то умеет останавливать время (натуральный рапид с зависанием в воздухе), кто-то — гипнотизировать врагов игрой на флейте, а кто-то просто лупит кувалдой наотмашь.

Апгрейды и набор персонажей со спецспособностями — это тоже, в общем-то, неудивительно. Но когда речь зашла о поиске ингредиентов, складировании рецептов и собственноручном изготовлении волшебных напитков (ближайший аналог — консольная серия **Zelda** или, если угодно, **Aquaria**), мы перестали смотреть на Mini Ninjas сверху вниз.

Путь воина

Есть еще боссы — гигантские образины, по которым, на манер **God of War**, нужно карабкаться вверх и бить им промеж глаз с помощью quick-time-событий. Наконец, тут довольно изящно обыграно убийство врагов. Они не взрываются хлопушкой спецэффектов и, разумеется, не фонтанируют кровью из разорванных артерий. Они превращаются в зверей. Согласно сюжету (который лучше оставить за рамками этой статьи), все враги — животные, превращенные в агрессивных зомбированных самураев. Поэтому, побеждая противников, вы вроде как освобождаете лисиц, волков, медведей и прочую живность.

Глядя на окрестные скриншоты и вспоминая прошлогодний скандал с Kane & Lynch, очень легко обвинить IO в довольно нелепой попытке сменить имидж студии. Но, во-первых, нам по секрету сообщили, что **Hitman 5** и **Kane & Lynch 2** уже в работе, а во-вторых, Mini Ninjas — это на самом деле классическая игра IO, просто разыгранная с помощью игрушек вашего младшего брата.

У нее внутри глубокий, продуманный и разнообразный геймплей. Хиро (так, кстати, зовут главного героя, знакомьтесь) то ныряет в траву, то вдруг выпрыгивает оттуда и двумя четкими движениями рубит противников в черную пыль (таким образом обыграно обратное превращение в зверей — крайне эффектный визуальный прием) и, завидев подмогу, скрывается в бамбуковом лесу. По правде говоря, главное опасение по поводу Mini Ninjas состоит в том, что это слишком сложная игра для выбранной аудитории. Арсенал возможностей здесь примерно в три раза больше, чем можно ожидать от подобного проекта. На протяжении всей презентации присутствующие великовозрастные журналисты несколько раз разражались аплодисментами.

Первый раз это случилось, когда Хиро сиганул с моста в воду, сорвал на лету шляпу и уплыл на ней от преследователей. Так выяснилось, что широкий, почти полностью скрывающий его головной убор обладает множеством функций. Под ним, например, можно в самый ответственный момент укрыться от стрел.

Но, безусловно, лучшие пять минут мы испытали, когда обнаружилось, что мини-ниндзя умеют вселяться в окружающих их зверей. Я лично, под одобрительное «гы-гы-гы» окружающих журналистов, вел характерную розовую свинью в атаку на оккупантов. Кроме безграничного простора для безобидного дурачества, контроль над животными — очень ценная функция. Захватив сознание какой-нибудь канарейки, можно проскакать в ближайшую деревню и выяснить, что там происходит. А делать это придется регулярно: Mini Ninjas — игра внушительных масштабов. Дорога постоянно расходится, за речкой наверняка обнаружится пещера с бонусами и каким-нибудь корнем мандрагоры, который вы вот уже битый час ищете, чтобы приготовить зелье.

■ ■ ■

Mini Ninjas — безусловно, не та игра, которую мы ждали от IO Interactive. Но это относится исключительно к ее сюжету, эстетике и внешнему виду. Мы ехали в Копенгаген зажав фигу в кармане — *«кому нужны эти ниндзя?»*, а вернулись оттуда полные самых радужных ожиданий. Mini Ninjas, конечно, выходят на DS и Wii — еще один веский повод заклеймить IO чем-нибудь обидным. Но даже если обстоятельства вынудили датчан заняться этим проектом, то надо отдать им должное — они отнеслись к задаче как настоящие самураи. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Непротивная семейная игра про несовершеннолетних ниндзя. От людей, которые придумали Hitman и Kane & Lynch.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Линар Феткулов

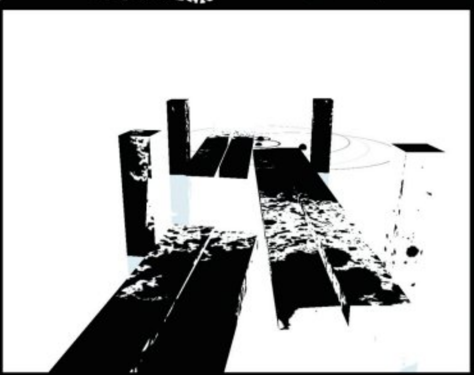
- **Жанр**
  First Person Puzzle
- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  Иэн Даллас
- **Похожесть**
  - Portal
  - Hoshi Saga
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  http://iandallas.com/games/swan
- **Дата выхода**
  2009 год

The Unfinished Swan

The Unfinished Swan — крайне неудобная игра для журналиста. Она так удивительно устроена, что не испортить рассказом впечатления от первого знакомства невозможно. О ней лучше вообще ничего не знать до самого релиза. Но о ней также нельзя не написать. Потому как она является практически единственным представителем нового, еще не известного науке, но, кажется, вполне состоятельного жанра.

Незаконченное превью

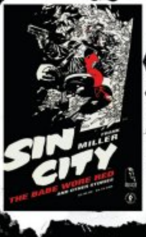
Иэн Даллас, создатель The Unfinished Swan, говорит, что его главным источником вдохновения является флэш-игра **Hoshi Saga**, с которой все желающие могут прямо сейчас ознакомиться вот по этому адресу: **www.nekogames.jp/mt/2008/09/_hoshi_saga_3.html**. Внешне она напоминает другой флэш-шедевр, **Samorost**: тот же вызывающий артдизайн, тот же пиксельхантинг в основе. Но если копнуть глубже, выясняется, что принцип несколько иной. Вся игра состоит из не связанных друг с другом экранов, задача всегда одна — найти спрятанную звезду. А вот как это сделать — тут каждый уровень предлагает разное решение. То нужно смотать катушку и вытащить звезду из-за пределов экрана, то отсечь от трапеции лишние вершины, получив искомую пентаграмму, то просто самому нарисовать ее, а то и вовсе схватить висящего на турнике мужчину в трико за причинное место, чтобы тот упал и перестал загораживать звезду спиной. Каждая загадка — единственная в своем роде. Каждая — со своим уникальным геймплеем. Мы должны понять, как устроен игровой мир, какие у него есть возможности, как ими пользоваться. The Unfinished Swan — именно об этом.



Главное не принять эту игру за очередной арт-проект. На самом деле мы тут имеем дело практически с новым Portal.

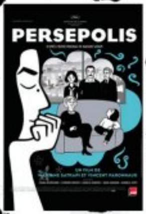
Внешне The Unfinished Swan напоминает интерактивный психодиагностический тест Роршаха.

Черная кошка, белый кот



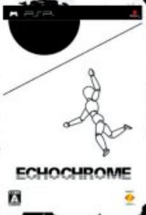
Sin City

Черно-белая гамма вернулась в современную поп-культуру благодаря Френку Миллеру и его комиксам Sin City. Дистиллированная черно-белая палитра, никаких полутонов, «Город грехов» — это идеальный, совершенный нуар. Плюс, конечно, бесподобная экранизация за авторством Роберта Родригеса.



Persepolis

«Персеполис» — экранизация одноименного автобиографического комикса, который доходчиво разъясняет западному миру, каково это — быть девушкой в исламской стране (конкретно — в Иране). Эмансипация, тирания, демократия и прочие понятия тут разъясняются с помощью монохромных, простых и очень искренних детских рисунков.



Echochrome

Эстетская пространственная головоломка для PS3 и PSP — вращая клубки коридоров и лестниц, игрок проводит по ним крошечных человечков. Echochrome играет на обмане зрения: если в одном ракурсе мы видим пропасть, то в другом она скрыта от нас, а значит, по ней можно пройти. Без ч/б реализовать такой геймплей было бы крайне сложно.

«Большинство современных игр состоит из понятных задач и знакомого набора инструментов для их решения. Я же хочу создать проект, где ты понимаешь, как в него играть в самом процессе игры», — размышляет Иэн о геймплейных основах. Если вы заинтересовались прочитанным, то, должно быть, понимаете, что сейчас нужно бросить читать эту статью и срочно перевернуть страницу. Если же вам все равно — продолжим.

Черным по белому

«У Аманды всегда лучше получалось начать дело, чем его закончить. После смерти она оставила более трехсот картин — все незаконченные — и сына Монро. Его тетя, которую Монро видел всего раз в жизни, позволила забрать лишь одну картину. Он выбрал незаконченного «Лебедя», любимую работу своей мамы. Картину повесили в его спальне, над кроватью. Казалось, дела вот-вот пойдут на лад. Но однажды ночью лебедь сошел с картины и убежал…» — этими словами открывается The Unfinished Swan — ночное путешествие мальчика в погоне за лебедем, у которого нарисовано туловище, крыло и голова, но не хватает шеи.

Начало удивительное — после вступления мы видим только белый экран. Должно быть, все еще идет загрузка? Или просто зависла система? Вы давите на все кнопки — ничего не происходит. Двигаете мышью — тоже ничего. В раздражении вы несколько раз жмете на левую клавишу, и вдруг на экране появляется черный шар, описывает красивую дугу и разбивается неопрятной кляксой о белую стену напротив. Так, радостно заляпывая все вокруг, мы на ощупь узнаем, что находимся в комнате, в ней стоит скамейка и из нее есть выход. Только белый и черный цвет, никаких полутонов. Мы гуляем по белому лабиринту, нащупывая черными кляксами его контуры. The Unfinished Swan можно принять за типичную арт-игру, упражнение в стиле. Как оказалось, этим ее суть не исчерпывается: пачкая черными кляксами все вокруг, игроки ищут не только выход из помещения. Они ищут геймплей.

Снова белый экран. Ничего не видно, зато слышно, как стрекочут сверчки, плещется вода. Постепенно мы «заливаем» местность черным, но некоторые шары падают на поверхность и, оставляя характерные круги, медленно тонут. Мы на берегу реки, ищем мост. *«У черно-белой палитры есть одна особенность — она позволяет создавать очень странные, «чужеродные» объекты, но в то же время в них столько жизни!»* — говорит Иэн.

Первый уровень как нельзя лучше характеризует эту фразу. Но уже во втором назначение черных пятен меняется. Теперь их главная задача — отмечать места, где мы уже были. Бредя по длинному коридору, вы оставляете себе знаки для ориентировки. Однако быстро выясняется, что коридор бесконечен. Вход из него — его же выход. Дыра в полу — одновременно дыра в потолке. Мы много раз видели такой трюк в **Portal** (Иэн называет ее одной из своих любимых игр), но после умиротворяющей прогулки по берегу реки очень сложно догадаться, что начались трюки с пространством. Поэтому понимание локальных законов каждого уровня доставляет огромное удовольствие. Известный инди-деятель Джейсон Рорер называет такие открытия «ага!-моментами» — очень точное определение.

Наконец, третий, последний уровень бета-версии — огромный лабиринт, в котором стоят шахматные фигуры. Геймплейно это самый неоригинальный этап: нужно быстро найти выход, расстреливая стены шариками, которые тут работают как снаряды. Но он просто сногсшибательно выглядит. Из бассейна, стоящего у подножья громадной ладьи, выплескивается черная жидкость, которая постепенно заливает весь уровень.

■■■

The Unfinished Swan обладает необычным геймплеем и умопомрачительным внешним видом. Искривленная перспектива, постоянные оптические обманы (огромный черный квадрат перед вами — это камень или проход?), желтые лебединые следы, «висящие» в воздухе (а на самом деле оставленные на еще не раскрашенной стене). Здесь фантастический эффект присутствия, достигаемый, как ни странно, за счет того, что игрок фактически слеп и все делает на ощупь.

В версии, которую прислал нам Иэн, присутствовал всего один монстр — огромный паук. Он даже не нападал — просто проснулся, когда в него попал шарик, захныкал и убежал. Но его появление было в тысячу раз страшнее и неожиданнее, чем нападение любого хоррор-чудовища: игрок не видел монстра, а тот стоял прямо у него перед лицом. Это очень хорошая метафора для современных шутеров, которые в 2008 году неожиданно буксовали (**Left 4 Dead** — приятное исключение): пока разработчики городят высокотехнологичные взрывы, у них под носом кроется огромный черно-белый паук. Которого пока не видно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Поиски белого лебедя в белом лабиринте при помощи черной краски. Самый удивительный First Person Puzzle со времен Portal.

процент готовности

40%

Внутренняя империя

Два новых квеста Phantomery Interactive

Кирилл Волошин

Свой дебютный квест **Sublustrum** сотрудники питерской студии **Phantomery Interactive** делали в классической старой коммуналке на Невском проспекте. Судя по тому, что мы увидели, это место совершенно точно оказало влияние на авторов. Разработчики и сами не отрицали: игра о времени и желании вернуться в прошлое делалась там, где время, кажется, остановилось вовсе. Спустя некоторое время Phantomery переехала в дом по соседству на ул. Рубинштейна, во вполне комфортабельную квартиру, переделанную под современный офис. Но вскоре выяснилось, что хозяева сдают помещение вынужденно. Мрачный питерский дом периодически издает странные, пугающие звуки необъяснимого свойства. Соседи кивают головой: *«Да, мы и сами хотим переехать отсюда. Это очень тяжелое, плохое место: в блокаду тут сотнями складировали трупы. Вы разве не знали?»* Ну и чтобы дополнить картину: именно рядом с этим домом, на пересечении Невского и Рубинштейна, произошло одно из самых громких заказных убийств в истории города: выстрелом из снайперской винтовки здесь был убит вице-губернатор Петербурга Михаил Маневич.

«Тут действительно что-то есть, мы это ощущаем!» — уверяет руководитель Phantomery, музыкант Георгий Белоглазов, оглядывая высокие белые потолки и стены. Питерцы последовательно изучают (в том числе и на себе) влияние среды на личность. Они наблюдают за тем, как инфразвук, замкнутое пространство, время и история меняют человека. Об этом был «Сублюструм», лучший российский квест прошлого года. Об этом две новые игры Phantomery Interactive, премьера которых происходит на наших страницах сегодня.

КАРАНТИН

«Карантин» (рабочее название) — классический панорамный квест, который сами авторы называют «псевдодокументальным психологическим триллером». В основе истории — реальное место, форт «Александр I». У него богатая история, собственные мифы и тайны, уникальное месторасположение. В начале XX века здесь проводились эксперименты по созданию вакцины от чумы, холеры и некоторых других инфекций.

Phantomery Interactive не просто изучили материалы, они умудрились попасть в закрытые для посторонних области форта. Внутри стало ясно, что для тонкого психологического триллера трудно найти более подходящие декорации. Главное даже не чума и эксперименты, а совсем другое: в этом изолированном, почти заброшенном месте долгое время замкнутыми коллективами жили люди, которые постоянно находились в состоянии страха. В середине девятнадцатого века ждали нападения англо-французской эскадры, в начале двадцатого — вспышек чумы. Психологическое состояние этих людей, описанное в многочисленных исторических документах и дневниках самих обитателей форта (само по себе практически готовый материал для игры), — центральная тема «Карантина». «*Истерия, изоляция, страх, выживание — вот ключевые для определения нашей игры слова*» — поясняет Георгий Белоглазов.

Не в своей власти

Действие игры разворачивается в начале двадцатого века, в предреволюционные годы. Молодая девушка-врач настойчиво добивается распределения в чумной форт. Она приезжает сюда зимой, в плохую погоду, на реально существовавшем пароходе «Микроб». Знакомство с первыми персонажами, населяющими форт, не добавляет оптимизма: «*Рисуя это отчуждение и изоляцию, которые испытывает на себе главный герой, мы ориентируемся прежде всего на романы Лавкрафта*», — заботливо уточняет Белоглазов.

У героини поначалу имеется вполне определенная цель — попасть в некую секретную лабораторию. И для этого ей придется часто и помногу общаться с многочисленными персонажами (их тут может быть до 10-15) — этим «Карантин» принципиально отличается от камерного «Сублюструма». С одними и теми же людьми придется разговаривать несколько раз, и из диалогов станет ясно, что все обитатели форта искусно прячутся за теми или иными масками: почти у каждого есть свои секреты и свои причины скрывать что-то. Маски срываются несколько раз за игру, когда происходят какие-то события, кардинально меняющие весь окружающий мир. Например, вспышка чумы и последующий карантин. Люди начинают вести себя крайне неадекватно: кто-то скрывает свой диагноз и отказывается лечиться, кто-то впадает в панику или ступор, запирается в комнате и перестает реагировать на все попытки взаимодействия (перед игроком, соответственно, встанет задача — выйти с персонажем на контакт), кто-то попросту сходит с ума.

А в ком-то просыпается агрессия, он становится прямой угрозой для героини. Никаких зомби и аркадных экшен-вставок не будет: максимум, что нас ждет, — это необходимость (как, например, в недавней **Nikopol: Secrets of the Immortals**) за ограниченный промежуток времени произвести определенные манипуляции.

Но меняются не только окружающие — меняется и сама героиня. Причем совершенно неожиданно для игрока. Ее поведение и цели перестраиваются несколько раз, и постепенно мы начинаем понимать, что свои «скелеты в шкафу» есть и у нее.

Это на самом деле довольно неожиданный и волнующий игровой опыт, даже несмотря на консервативный квестовый формат: играть за человека, который не знает, чего ждать от самого себя.

Но «Карантин» — это не только и не столько игра о личных переживаниях и мистификациях. Она интересна тем, что личное тут смешивается с политикой (события происходят накануне революции в России), секретными экспериментами, тайными обществами и рассуждениями на тему бактериологического оружия. И, конечно, сам форт — его история, его тайны и мистическое предназначение. «*Это место становится самостоятельным персонажем игры: форт влияет и изменяет, он альфа и омега нашей истории*», — заключает Георгий.

Доктор хаос

Нетрудно догадаться, на чем будет строиться атмосфера «Карантина». Неожиданные шорохи и звуки, умелая игра со светом и тенью, хождения по полутемным помещениям пугающего назначения, общение со странными людьми. Ну и, конечно, болезнь. После вспышки чумы меняются не только люди, но и окружающая обстановка, интерьеры. Привычные помещения видоизменяются самым неприятным образом: так, некоторые из них будут залиты темной вязкой субстанцией. Тут, конечно, сразу вспоминается **Silent Hill**, но в «Карантине» под такие метаморфозы подве-

дены реальные факты: для дезинфекции помещений форта «Император Александр I» действительно использовали сулему, которая в смоченном состоянии приобретает вязкие свойства.

Чума и другие, более интересные инфекции, о которых авторы пока предпочитают не распространяться, — это вполне конкретные, осязаемые элементы геймплея. Дело в том, что героиня тоже может заразиться. После объявления карантина многие помещения будут инфицированы: мы должны сами определить, насколько они безопасны. И принять решение — входить туда или нет. А входить рано или поздно придется — того требует сюжет. Если вы примете неверное решение, то на следующее утро (действие разделено на дни) героиня почувствует первые симптомы заражения, после чего останется либо вылечиться, достав за отведенное время вакцину, либо умереть и начать заново с последнего сохранения.

Работа героини связана с постоянным риском. Ей придется контактировать с больными людьми и животными, брать анализы крови, изучать их, проводить опросы, собирать данные, определять косвенные и прямые признаки заболевания для постановки правильного диагноза. Все это сами авторы называют медицинским детективом, а в качестве источника вдохновения указывают на... сериал «Доктор Хаус» (House M.D.), где хромоногий и с трудом переносящий человеческую глупость гений медицины практически безошибочно ставит самые сложные диагнозы.

Знакомьтесь, форт «Александр I», место проведения нескольких рейвов, а также декорация нового квеста Phantomery Interactive.

Более того, по словам Георгия Белоглазова, мы сможем даже проводить операции! В игре нужно копаться хирургическими инструментами в, например, брюшной полости, делать надрезы и т.д. Это будет воспроизведено не так дотошно, как в специализированных симуляторах (см. **Trauma Center** на DS и Wii), но для отладки всех медицинских пазлов питерцы планируют пригласить профессиональных консультантов.

Второй важнейший с геймплейной точки зрения фактор — вышеупомянутое уже общение с персонажами. На диалогах построены многие игровые задачи. Будут, конечно, и более традиционные квестовые занятия: придется запускать различные устройства, активировать какие-то системы, манипулировать с рычагами, искать способы открыть двери и т.д. При этом медицинские и «обычные» пазлы могут складываться в целые цепочки квестов. Так, чтобы взять анализ крови у лошади, нам придется сначала починить специальный лифт (он существовал в реальности), на котором можно поднять животное в лабораторию.

Наконец, решение многих игровых задач ограничено по времени — таким образом, новый проект Phantomery Interactive резко выделяется на фоне «Сублюструма», это куда более динамичная игра. Однако в целом градус сложности в «Карантине» будет чуть ниже, чем в дебютном проекте питерцев, который малодушные западные журналисты называли «невозможно сложным». Планируется даже система подсказок, аналогичная той, что была в четвертом **Myst**.

■ ■ ■

Phantomery Interactive — лучшее, что могло произойти со специфическим жанром отечественного квеста. Смурные, серьезные питерские интеллигенты, которые поднимают на свет пыльную документацию, ходят по чумным фортам и пишут тяжелый эмбиент, — это, пожалуй, идеальные жанровые представители в сложившейся ситуации. Несмотря на богатый список источников вдохновения, они никому не подражают, они делают самобытные, русские, очень петербургские игры. Тем удивительнее, что у «Карантина» до сих пор нет издателя. Пользуясь случаем, обращаемся ко всем потенциальным инвесторам: пожалуйста, помогите «Карантину» увидеть свет. Мы обязательно поддержим. ■

То, что в «Карантине» будет масса дневников и чужих писем, не откровение. А вот то, что многие из них настоящие, архивные, — довольно неуютно осознавать.

Всеми этими металлическими шприцами «Карантин» неуловимо напоминает творчество другого питерского автора — кинорежиссера Балабанова и его недавний «Морфий».

Наедине с чумой

Форт «Император Александр I» был заложен в 1838 году по приказу другого императора — Николая I. Цель была важнейшая: обеспечить контроль над южным фарватером Финского залива. Вместе с фортами «Петр I», «Павел I» и «Кроншлот» он образовывал систему перекрестного огня, которая могла эффектно противодействовать любым поползновениям вражеского флота. Сложнейшее по технологии строительство потребовало огромных людских и материальных ресурсов: на него ушло семь лет и более полутора миллионов рублей. Однако в боевых действиях форт так никогда и не участвовал: враги попросту боялись его и предпочитали обходить стороной. В 1860-х годах с распространением нарезной артиллерии взамен гладкоствольной форт утратил свое боевое значение, после чего он использовался в качестве склада боеприпасов, а в 1896-м был выведен за штат военного ведомства.

Но очень скоро форту нашлось новое применение. После того как в 1894 году был открыт возбудитель чумы, в России создали «Особую комиссию для предупреждения чумной заразы и борьбы с нею в случае ее появления в России» — т.н. КОМОЧУМ. Председателем комиссии стал принц Ольденбургский, который вскоре настоял на том, чтобы чумная лаборатория для изучения и выработки вакцины от этой страшной болезни была открыта именно в форте «Александр I». Условия для работы были идеальные: место полностью изолированное, но в то же время расположено недалеко от города. Сообщение с большой землей

поддерживалось с помощью одного маленького пароходика под названием «Микроб». В форте было два отделения — заразное и незаразное, здесь располагался целый зверинец, в том числе до шестнадцати лошадей, из крови которых вырабатывали противочумную сыворотку. Кроме того, эксперименты ставились на обезьянах, кроликах, морских свинках, крысах, мышах, северных оленях... Помимо чумы, тут производили вакцины и сыворотки от холеры, тифа, столбняка, дизентерии и скарлатины.

Несмотря на строжайшие меры безопасности, в форте два раза вспыхивала эпидемия чумы — в 1904-м и 1907-м. Среди погибших был заведующий лабораторией Турчанинов-Выжникевич и один из ветеринарных врачей. Их тела сожгли тут же, в кремационных печах форта.

В 1917 году лаборатория была расформирована, а оборудование вывезено. Сейчас форт заброшен. Ходили слухи о странных секретных экспериментах и мистическом предназначении форта. Вот лишь один факт: форт изначально был выстроен в форме боба, а слово чума пришло в русский язык от арабского «джума», которое переводится именно как «боб». Высыпания на теле больных чумой тоже напоминают бобы.

Существует проект перестройки «Александра» в огромный развлекательный комплекс, с клубами, барами и ресторанами. Очень интересно, будут ли посетителям кафе выдавать буклеты с историей этого места? Для поднятия, так сказать, аппетита.

ФОБОС 1953

Нижеследующий абзац очень трудно будет увязать со словами «Санкт-Петербург», «квест» и «интеллигенция». Но вы все-таки попробуйте. Итак, в следующем году в российский прокат выходит кинофильм «**Фобос**», который снимает компания Степана Михалкова и Федора Бондарчука. Это будет — внимание! — *молодежный триллер* про то, как в подвале бывшего бомбоубежища (а ныне — ночного клуба «Фобос») группа молодых людей оказывается заперта из-за аварийного закрытия дверей. Ситуацию усугубляет тот факт, что света нет, мобильные телефоны вне зоны действия, а сами тинейджеры никому не сообщили о своем местоположении.

Когда правообладатели обратились к Phantomery Interactive с предложением создать игру по этому фильму, питерцы, ознакомившись со сценарием, конечно, отказались. Вместо этого они предложили «альтернативный вариант» — сделать независимый панорамный квест, который будет представлять собой приквел к событиям фильма. Результатом переговоров стал масштабный многосерийный квестовый проект за авторством наших героев.

Друг молодежи

Первый эпизод — «**Фобос. 1953**», как и вся игра, снова сконцентрирован вокруг истории одного конкретного места, где много мистики и тайн, но мало пространства и света. Действие разворачивается в 50-е годы прошлого века, в бункере, интерьеры которого питерцы будут рисовать с реальных прототипов: для этого сейчас они чуть ли не каждые выходные посещают заброшенные бомбоубежища, подводные лодки, общаются с диггерами. И даже побывали на заброшенной ракетной базе с лирическим названием «Сатана».

«Мы взяли за основу весьма распространенную теорию об оккультных корнях НКВД и МГБ (Министерство государственной безопасности СССР), из которой следует, что в подобных бункерах активно проводились тайные эксперименты в области парапсихологии, психотропного оружия и т.д. Конкретно в нашем

Регистратор мыслей для НКВД

Есть множество свидетельств, говорящих о том, что в системе НКВД-МГБ-ВЧК практиковались опыты и пытки над людьми. Первое упоминание о специальной лаборатории, в которой проводились подобные эксперименты, появилось на Западе в 1983 году в откровениях бывшего сотрудника КГБ, невозвращенца Петра Дерябина. Он писал о том, что с 1946 по 1953 год в составе структуры Министерства государственной безопасности в Москве существовала лаборатория под названием «Камера». Там проводились опыты на людях (заключенных, приговоренных к смертной казни) с целью выяснить эффективность всевозможных ядов и наркотиков, а также гипноза при допросах.

В книге Антона Первушина «Оккультные тайны НКВД и СС» говорится о том, что при ВЧК была создана лаборатория нейроэнергетики, перед сотрудниками которой ставилась вполне конкретная цель — научиться телепатически читать мысли. Для этого «органы» активно собирали информацию от ученых, проводивших подобные исследования. В частности, кандидат физико-математических наук Бернард Кажинский, один из пионеров научного исследования феномена телепатии в СССР, работал над своей собственной моделью регистратора мыслей. Его неоднократно вызывали в «органы», после чего ученый понял опасность, которую может представлять психотропное оружие для человечества, и решил поделиться информацией с известными писателями-фантастами. В 1929 году вышел знаменитый роман Александра Беляева «Властелин мира», где прообразом главного героя был именно Кажинский.

случае речь идет об исследованиях телекинеза, различных фобий и создании «лекарства от страха»», — рассказывает Георгий Белоглазов. Есть масса косвенных доказательств, что все на самом деле так и было. Аналогичными исследованиями пользовались и авторы фильма, но прошлись по верхушкам. А Phantomery Interactive хотят провести куда более доскональное изыскание. Посещениями заброшенных бомбоубежищ дело, понятно, не ограничится.

Завязка сюжета следующая: в качестве советского инженера мы прибываем в секретный бункер «органов», чтобы починить сломанное оборудование. В процессе работы происходит какая-то непредвиденная ситуация, объявляется всеобщая эвакуация, затем где-то что-то гулко ухает, герой теряет сознание, после чего обнаруживает себя в одном из отсеков бункера, пытается выйти на связь, но слышит лишь помехи в эфире. Задача поиска выхода осложняется тем, что поначалу мы действуем в условиях полной, тотальной неопределенности: не понимаем, куда идти, мало что видим и слабо представляем назначение различных комнат и отсеков. На помощь приходит некий голос, благодаря которому сразу же вспоминается шведская квестовая трилогия **Penumbra**. Неизвестный собеседник (а возможно, просто голос в голове героя) может давать подсказки — как верные, так и не очень. И мы сами должны решить, доверять ему или нет.

Но главная задача, стоящая перед игроком, — преодоление своих страхов и фобий, которые тут порой носят иррациональный характер. В бункере есть места, где накапливаются негативные эмоции. *«Мы знаем, что в таких местах, принадлежащих МГБ, были т.н. «тиры», где производились массовые расстрелы сотен людей. При подходе к таким помещениям наш герой будет испытывать инстинктивный иррациональный ужас, и это мы отразим визуально: картинка перед глазами плывет, замедляются движения, управление становится менее контролируемым»*, — рассказывают разработчики.

Еще две широко распространенных фобии — боязнь темноты и замкнутых помещений: вся игра проходит почти в полном одиночестве, в узких пространствах, где отчаянно недостает нормальной иллюминации. Наконец, мы должны преодолевать боязнь заражения. Да, как и в «Карантине», тут будут инфицированные помещения, куда можно зайти только на короткое время. Последствия болезни тоже проявляются в виде головокружения и менее податливого управления. То есть материальных врагов не предвидится: никаких пошлых зомби и обезумевших сотрудников НКВД с гаечным ключом наперевес — только вы, ваши фобии да голос, который принадлежит то ли другу, то ли врагу.

Именем Линча

Однако самое интересное начнется, когда негативные эмоции, которые тут буквально висят в воздухе, начнут проявлять себя в виде каких-то конкретных звуковых или визуальных образов. Тогда поменяются и игровые задачи: вместо поиска информации и ремонтных работ (мы будем чинить и включать различные системы) главной заботой игрока станет обнаружение и фиксация паранормальной активности. Для этого придется использовать специальную технику. Все это частично знакомо по **The Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure**, но питерцы обещают задействовать пару уникальных устройств и реально существующих технологий, позволяющих, в частности, тем или иным образом взаимодействовать со звуком.

Ближе к концу пространство и время в «Фобос. 1953» тоже начнет искривляться. *«Все это будет напоминать устройство фильмов Дэвида Линча»*, — уточняет Георгий.

«Фобос. 1953» вообще много обращается к шведской Penumbra. Тут, например, тоже будет так называемый тактильный геймплей. Чтобы манипулировать, скажем, топором, придется зажать левую кнопку мыши и сделать замах. Впрочем, это будут лишь эпизоды: повсеместного использования подобной физической модели не планируется.

Насколько продолжительным станет игровой сериал «Фобос», авторы пока сами не знают. Тут многое будет зависеть от успеха первой части. И от положения дел на отечественном игровом рынке в следующем году.

■ ■ ■

История с «Фобосом» кажется почти сюрреалистичной — питерские экспериментаторы, перекраивающие творчество Федора Бондарчука в темный ретро-хоррор-квест. Кажется, так сегодня не бывает, но «Фобос. 1953», в отличие от «Карантина», гарантированно увидит свет — у игры есть издатель, инвестор и даже первые скриншоты. ■

P.S. В честь громкого анонса у нас еще один сюрприз от Phantomery — на DVD дебютирует полный саундтрек Sublustrum. Эксклюзивно для «Игромании».

Большую часть времени «Фобос. 1953» пройдет в условиях острой световой недостаточности.

«Фобос. 1953» — это фактически череда закрытых комнат, из которых предстоит выбраться.

R&S ВЕРДИКТ

Во что поиграть в этом месяце

2008 год, к сожалению, уже формально закрыт. Это были сильные 366 дней, но мне бесконечно жаль, что сегодняшние фигуранты опоздали всего на месяц. **Mirror's Edge** определенно заслуживает какой-нибудь спецноминации — второй такой игры сегодня не существует. Все правильные слова — про «паркур от первого лица», про «ощущение собственного тела» — вы прочитаете в нашей монументальной рецензии. А у меня есть следующее наблюдение: Mirror's Edge — чуть ли не единственная современная игра, из-за которой в запале можно запулить мышкой в окно или яростно треснуть по клавиатуре. Она работает на изжитых, старомодных в представлении большинства современных производителей игр ценностях: ей вовсе не кажется, что игрока нельзя вводить в состояние фрустрации, она с удовольствием злит вас, щелкает по носу и заставляет разучивать собственную архитектуру наизусть. Где это видано, чтобы вы пять, десять, пятнадцать раз прыгали на одну и ту же стену, силясь найти нужный момент, чтобы оттолкнуться и уцепиться за балку? Ответ очень простой — это видано нами (и, надеемся, вами) в Mirror's Edge.

Второй игрой, ради которой мы бы с радостью растянули 2008 год еще на один месяц, является, конечно, **Burnout Paradise**. Это даже не игра, а инъекция чистого адреналина — ее надо продавать при предъявлении справки об идеальном душевном здоровье. В нескольких гигабайтах программного кода сконцентрировано столько ярости, скорости и гнутого металла, что хватит на пять сиквелов **FlatOut** и еще останется что-нибудь для **Codemasters** и их гоночных серий. Надо признать, если бы Burnout Paradise вышла на месяц раньше, она не только растоптала бы всех участников нашей рейсинг-тройки года, у нее были бы все шансы войти как минимум в пятерку лучших игр года.

Неожиданно сильно выступили русские разработчики. У «**Акеллы**», вы удивитесь, все получилось с «**Морским охотником**» — на сегодня это главная ВМФ-игра в мире. **War-gaming.net** выпустили «**Операцию «Багратион**», и она оказалась второй (после «**Периметра**») русскоязычной RTS, в которую можно играть с видимым удовольствием.

В общем, месяц выдался крайне сильный. Не знаем, как там пойдет дальше, но первые претенденты для наших следующих итогов года уже явно наметились.

Олег Ставицкий, редактор

CHRONICLES OF MYSTERY: THE SCORPIO RITUAL

- **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** City Interactive
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео

Польская компания **City Interactive** специализируется на бюджетных шутерах различной степени паршивости (см. нашего персонального фаворита — серию **Terrorist Takedown**). Но иногда на них снисходит просветление, и тогда они выпускают вполне приличные квесты вроде **Art of Murder**. В этом им помогают их личные гномы — безымянная внутренняя студия, в состав которой входят бывшие сотрудники компании **Detalion** (закрылась в 2005 году), создатели умеренно популярной серии **Schizm**. Сегодня эти же люди представляют **Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual** — «point & click»-квест, по механике, графике и внутреннему устройству идентичный Art of Murder.

На этот раз Detalion эксплуатирует тему «занимательный Дэн Браун»: сюжет развивается вокруг исследования тайн средневекового ордена крестоносцев, изысканиями занимается молодой археолог Сильвия Лерукс и ее дядя. Последний, конечно, внезапно исчезает, оставив племяннице туманные послания, а вскоре на авансцену выходят христианские реликвии, древние руины и некое секретное общество, которое стоит на страже очередных тайн.

Подобными историями разработчики квестов насиловали наш разум не раз и не два (хотя бы в том же итальянском **Belief & Betrayal**), но ситуацию спасает неожиданно бодрый игровой процесс. Во-первых, тут есть динамика: Сильвия подолгу не задерживается на одном месте, постоянно куда-то едет, всюду сует свой симпатичный носик и легко заводит новые знакомства. Во-вторых, головоломки и операции с предметами отличаются вменяемой логикой и не вызывают вопросов из серии «А почему именно здесь мы должны починять примус?». Пазлов много: от приготовления усыпляющего кофе и починки сачка до идентификации странных символов и правильной расстановки рун на пьедесталах.

Помимо всего прочего в Chronicles of Mystery есть симпатичная картинка и приятное музыкальное сопровождение. Наконец, это очень комфортная игра. Пиксельхантинг тут побежден возможностью подсветить активные точки на экране, а инвентарь легкодоступен и удобен. Печалит во всей этой ситуации только одно: в ближайший год, а то и два, дальнейшего качественного развития от польского тандема едва ли стоит ожидать. City Interactive — истинные адепты конвейерного производства игр и новые тайтлы запускают неохотно. Продолжение Art of Murder уже, кстати, анонсировано. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

CSI: NEW YORK

■ **Жанр:** детектив для самых бедных ■ **Издатель:** Ubisoft Entertainment
■ **Разработчик:** Legacy Interactive ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 800 МГц (1,6 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео

Телесериал **CSI** (в России — «Место преступления») — это известнейшая детективная мыльная опера. Игры по ее мотивам регулярно выходят еще с 2003 года. Последние две части делали **Telltale Games**, поэтому получились они вполне приличными. Но Telltale давно занимаются более творческими проектами (см. **Sam & Max**), поэтому разработку **CSI: New York** отдали **Legacy Interactive**, которые промышляют поделками вроде **Pet Pals: Animal Doctor** и **Igor the Game**.

Это не замедлило сказаться на качестве серии: теперь это детективный капустник в казуальном жанре hidden objects. То есть суть каждого уровня — найти на небрежно нарисованной локации несколько предметов вроде резиновых уток и мятых бумажных стаканчиков. Это здесь называется уликами. Затем их нужно перетащить на появившийся портрет коллеги и выслушать его восклицания — так работает диалоговая система. Попутно придется сыграть в пресные мини-игры в стиле «обведи лужу крови маркером», «составь фоторобот преступника» или в вариацию обычных пятнашек. С оригинальным сериалом этот балаган связывают разве что главные герои, поэтому причин тратить время и нервы на подобного рода поделку мы, если честно, не видим. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.0**

RTL BIATHLON 2009

■ **Жанр:** скучный биатлон ■ **Издатель/разработчик:** RTL Games/49 Games
■ **Мультиплеер:** split screen
■ **Системные требования:** 2 (2,4) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Первый **RTL Biathlon** вышел два года назад, и тогда нам казалось, что из него может получиться достойная серия игр по малопопулярной в нашей индустрии спортивной дисциплине. Увы, сегодня, когда **49 Games** в третий раз пытаются всучить нам одну и ту же игру, вынуждены признать — кажется, мы ошибались.

Проблема в том, что разработчики решительно не хотят обновить ни движок (который еще в 2006-м выглядел не лучшим образом), ни игровой процесс. Последний по-прежнему делится на две части. Первая — езда на лыжах, где вы остервенело лупите по одной и той же клавише, следя за тем, чтобы ваш подопечный биатлонист не переутомился. Но вы устанете быстрее: долбить по клавише придется действительно *долго*. Особо стойкие могут добраться до стрельбища. Эта часть получилась чуточку веселее: мало того, что подгоняет тикающий вверху экрана таймер, так еще и прицел ходит ходуном. Правда, потом опять начинается унылый лыжный этап и весь задор куда-то улетучивается. Возможность взять под опеку одного из предложенных биатлонистов и провести его к спортивным вершинам ситуацию не спасает. — *Сергей Колокольников*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

SPORE: CREEPY & CUTE PARTS PACK

■ **Жанр:** ноги, крылья и хвосты ■ **Издатель:** Electronic Arts
■ **Разработчик:** Maxis ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

То, что со временем **Spore** обрастет гроздью аддонов, было известно задолго до выхода игры: последний год Уилл Райт публично предавался мечтам об этом на каждой выставке. Вопрос был лишь в том, какую модель продвижения игры выберет **Electronic Arts**. Так вот — модель такая же, как в **The Sims 2**: пока полноценное дополнение находится в разработке, авторы развлекают игроков так называемыми stuff packs, то есть наборами деталей.

На обложке **Creepy & Cute Parts Pack** красуется гордая надпись «более 120 новых элементов». В их числе: 60 новых частей тела для ваших уродцев (демонические глаза, лапы-присоски и зубастые кроличьи пасти), 48 новых вариантов окраса и 24 элемента движения. Этого вполне достаточно, чтобы создать десяток новых существ, но стоит ли отдавать за это деньги — зависит исключительно от вашей любви к игре.

Тут важно сказать еще вот что: про Parts Pack для Spore мы, вероятно, пишем в первый и последний раз — чтобы вы представляли себе, чего от них ожидать. Дальнейшие дополнения, скорее всего, будут построены по тому же принципу. А вот о полноценном аддоне на момент написания этой статьи не было известно ничего. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

МЕТАТРОН

■ **Жанр:** проклятый русский шутер ■ **Издатель:** Новый диск
■ **Разработчик:** Orion Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 2,4 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

В среде разработчиков бытует мнение, что над «**Метатрон**» висит проклятие. Впервые игру показали в 2003-м. Работала над ней московская команда **Perfect Play**. Затем она закрылась, и разработку передали студии **Orion Games** (см. рецензию на их игру «Черная метка» в прошлом номере), которая… судя по всему, тоже закрылась. Но «Метатрон» перед смертью отрыгнуть все-таки успела.

Номинально перед нами шутер. В нем можно ходить по уровням и убивать врагов. По большому счету, ничего больше здесь делать нельзя. Сюжета — даже вступительного ролика! — нет. Только прочитав аннотацию к игре, мы узнаем, что играем за хакера Итана Ленгли, который рассекретил план инопланетной расы Геаа (хотят уничтожить Землю!) и теперь старается им помешать.

Сама игра — бессмысленные пробежки по урбанистическим пейзажам, темным коридорам и древним храмам и отстрел врагов с интеллектом табуретки. Периодически нам дают сыграть в элементарную мини-игру по взлому замков и разрешают превратиться в пришельца (можно пользоваться особыми способностями вроде ускорения). Но это — редкое исключение. В основном все-таки приходится стрелять. Или бегать. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.5**

Игорь Варнавский, Георгий Курган

MIRROR'S EDGE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Жанр: Паркур от первого лица ■ **Издатель:** Electronic Arts ■ **Разработчик:** DICE ■ **Похожесть:** Assassin's Creed, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay ■ **Мультиплеер:** Отсутствует ■ **Объем**: 1 DVD ■ **Сайт игры:** ***www.on-mirrors-edge.com***

ИГРОМАНИЯ — НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

ИГРОМАНИЯ — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«Мы живем и постоянно двигаемся по этой планете. В обычном для себя ритме я могу пересекать городские пространства, лесные массивы и джунгли так, как мне этого хочется, с условием соблюдения норм, которые обязывают меня не мешать жизни других людей. Ни одно движение, используемое мной, не поддается четкой классификации, так как оно мое и только мое. Я рисую путь, я художник по бетону и асфальту, деревьям и скалам. Я не стремлюсь пробежать как можно быстрее, ибо ни с кем не соревнуюсь, я на тренировке, которая приносит мне удовольствие от осознания работы над собой».

Такими словами встречает посетителей раздел «Идеология» на сайте ***tracers.ru***, который принадлежит одноименной команде, стоящей во главе Российской ассоциации паркура. Это не просто красивые слова. Паркур — не только и не столько спорт (здесь не зацикливаются на победе, потому что побеждать некого и нечего, а соревноваться приходится с самим собой), это своего рода духовная практика. Перевести подобное времяпрепровождение в формат компьютерной игры особенно сложно. У **Assassin's Creed** получилось воспроизвести только движения, внешнюю сторону. У **Mirror's Edge** получилось и то, и другое. Это паркур не только по букве, но и по духу.

Город белых небоскребов

С первого взгляда видно, что эту игру делали люди, влюбленные в урбанистику, неравнодушные к моде и с хорошим вкусом. Город в Mirror's Edge — собирательный образ самых лучших мегаполисов мира. Место и время не называются, это условный населенный пункт условного будущего, но при внимательном анализе можно обнаружить небольшое сходство с Шанхаем (есть даже башня, похожая на шанхайскую «Восточную жемчужину») и довольно большое — с Сингапуром. Судя по всему, это тоже город-государство, очень космополитичный, высокоразвитый, безопасный, но не слишком либеральный. Правительство не лезет в частную жизнь людей, а люди по негласному уговору не лезут в политику.

Поскольку все средства связи на всякий случай контролируются правительством, те, кому политика все же не дает покоя, пользуются услугами курьеров-паркурщиков. Фэйт, наше игровое воплощение, — одна из таких курьеров. Когда она была ребенком, ее мать погибла во время акции протеста, но, несмотря на это, Фэйт не ведет никакой активной борьбы, а просто бегает по крышам, доставляет посылки и наслаждается свободой. Все меняется, когда убивают представителя оппозиции, политического соперника мэра. В убийстве обвиняют сестру, она попадает под стражу, а сама Фэйт пускается в бега.

На самом деле, чтобы получать удовольствие от Mirror's Edge, знать все это необязательно. Сюжет тут необходим только для того, чтобы оправдать игровые ситуации. Когда после прохождения игры берешься за режим Time Trial, оказывается, что это еще интереснее кампании. Ни история, ни враги больше не отвлекают, есть только препятствия и таймер. Поначалу кажется, что времени отводится слишком мало — даже максимально допустимый лимит выглядит нереальным. Но уже с третьей-пятой попытки ты берешь первую звездочку, с восьмой-десятой — вторую, а вот чтобы заполучить третью — приходится основательно поработать над собой. Раздражает это лишь на первых порах, когда по пять раз падаешь в каждую пропасть. Но как только осваиваешься, тренировки, как и в настоящем паркуре, начинают доставлять удовольствие сами по себе, а каждая выигранная у таймера миллисекунда становится поводом для гордости. Ни **Uncharted** (PS3), ни **Prince of Persia** (2008), ни **Assassin's Creed** таких ощущений не дают — это слишком легкие и поверхностные проекты.

Сами **DICE**, авторы Mirror's Edge, очень хорошо понимают, зачем и для кого они сделали свой проект. С середины января для PC, а также для Xbox Live и PSN доступен для скачивания набор карт под названием **Pure Map Pack DLC**. Это тот же Time Trial, но в дистиллированном виде. Там даже города нет — лишь пустое пространство и тысячи разноцветных блоков; чистая абстракция.

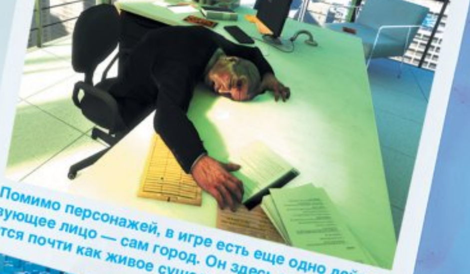
Жизнь в потоке

По количеству трюков и их эффектности Mirror's Edge превосходит все существующие на данный момент игры про паркур. Все, что выделывает на экране Фэйт, исполняется комбинациями из четырех контекстно-зависимых приемов: приседание, прыжок, удар и мгновенный разворот на 180 градусов. Если на бегу зажать приседание, Фэйт уйдет в подкат. Если эту же кнопку нажать перед приземлением после прыжка с большой высоты, она сделает кувырок — иначе можно повредить ноги и потерять несколько секунд. *Бег + прыжок + удар* — удар обеими ногами с разбега. *Бег + зажатый рядом со стеной прыжок* — пробежка по стене. *Пробежка по стене + прыжок + разворот на 180 градусов* — прыжок с разворотом. *Пробежка по стене + прыжок + разворот на 180 градусов + удар* — удар ногой с разворота в полете. Если трюк сложный и его никак не удается исполнить, на помощь придет замедление времени.

Помимо основных приемов, показанных во вступлении и мануале, есть приемы недокументированные — порой бесполезные, но эффектные. Например, если на ровном месте прыгнуть вперед и в полете развернуться, Фэйт упадет на спину. А при нажатии на прыжок — вскочит на ноги, даже без помощи рук.

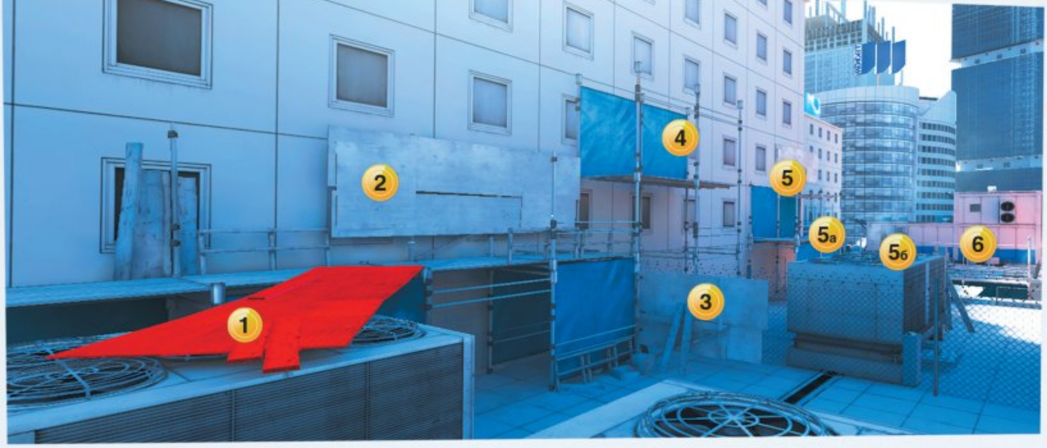
В том, что касается ощущения тела и чувства пространства, Mirror's Edge схожа с другой шведской игрой — **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Тело Фэйт не только видно, оно еще и очень хорошо чувствуется. Чувствуется дыхание (остановитесь и понаблюдайте за тем, как камера ходит вверх-вниз), чувствуется, как девушка наклоняется во время поворотов на бегу, чувствуется, с каким усилием ей даются некоторые прыжки и подтягивания. Даже немногочисленные кат-сцены от первого лица сделаны по-особенному: во время разговора Фэйт то

Такой могла бы стать Enter the Matrix. Но не стала.



Помимо персонажей, в игре есть еще одно действующее лицо — сам город. Он здесь воспринимается почти как живое существо.

Табор уходит в небо



1 — Стартовая точка нашего маршрута: можно либо пробежать по настилу к точке 2, либо спрыгнуть вниз и направиться к точке 3.
2 — Пробежаться по стене, уцепиться за строительные леса, подтянуться и достигнуть точки 4.
3 — Взбежать вверх по фанерному листу, оттолкнуться и перепрыгнуть на противоположную сторону — ближе к точке 5а.
4 — Хорошенько разбежаться, сделать эффектный прыжок и достигнуть точки 5. Или сгруппироваться в воздухе, чтобы приземлиться к точке 5а.
5 — Пробежаться по прибитым к зданию фанерным листам (зачем они здесь — отдельный вопрос), оттолкнуться, прыгнуть, дважды напрудить в штаны от страха и достигнуть конечной точки 6.
5а — Помолиться всем мыслимым божествам (включая Кришну и Витслипутсли), разогнаться как можно сильнее, прыгнуть, больно удариться лбом и ухватиться за балку, находящуюся на ярус ниже точки 6.
5б — На картинке не видно, но в этой точке есть еще один трамплин. Расположен он еще ниже, чем 5а, поэтому перед прыжком рекомендуем составить завещание и надеяться, что падение с двадцатиметровой высоты не сильно изуродует ваш труп.
6 — Собственно, пункт назначения. При благоприятном стечении обстоятельств весь путь займет секунд пять-семь. При неблагоприятном придется еще ждать, пока загрузится чекпойнт.

жестикулирует, то в задумчивости смотрит в окно, то, пытаясь подавить нервозность, ходит по комнате. Такое естественное поведение нечасто встречается даже в играх от третьего лица (см. истуканов из **Mass Effect**), а уж в играх от первого лица — вообще большая редкость.

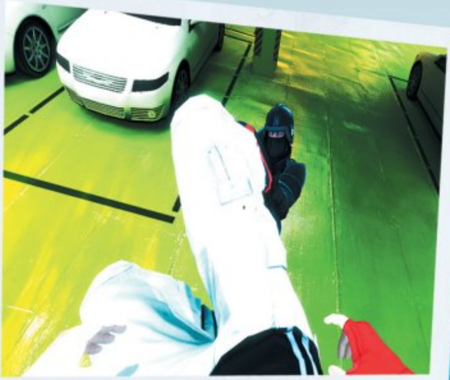
Устать Фэйт не может, но она может потерять flow (в переводе с английского — «поток», но ближайший смысловой аналог тут, скорее, «драйв»). Когда в течение какого-то времени она бежит без остановки или преодолевает препятствия без ошибок, темп начинает постепенно нарастать: увеличивается скорость, прыжки становятся дальше, легче даются барьеры, которые в обычном состоянии преодолеваются с ощутимым трудом. Если остановиться или где-то замешкаться, раж моментально проходит. Чем лучше ты играешь, тем дольше удается поддерживать flow. И наоборот: чем хуже играешь, тем реже он включается и тем тяжелее дается прохождение. С flow ты не просто бежишь, ты струишься сквозь окружающее пространство.

Медитация в движении

В Mirror's Edge нет никакого открытого мира, все ее уровни — это классическая пробежка из точки А в точку Б. Кто-то ставит ей это в вину, но на самом деле такое решение не только оправданно, но является единственно возможным. В Assassin's Creed открытый мир есть потому, что там акробатика проще. А здесь вся игра только из акробатики и состоит, уровни требуют тщательного проектирования. Если в Assassin's Creed мы преодолевали охрану, а окружающее пространство нам в этом помогало, то в Mirror's Edge препятствием является само пространство.

Несмотря на линейную структуру, места для импровизации в этой игре достаточно, просто с первого взгляда это

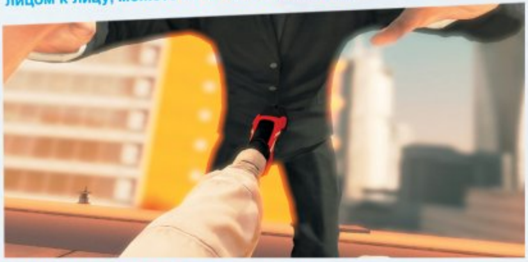
Несмотря на название, это единственный раз за всю игру, когда мы видим отражение Фэйт.



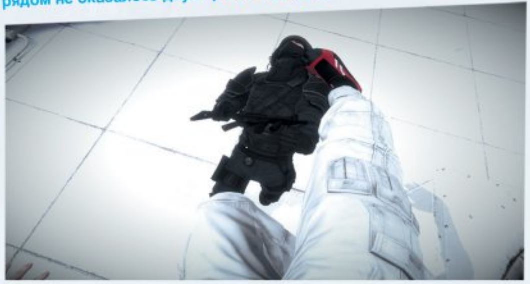
Даже такой мощный удар не гарантирует, что этот спецназовец в следующую секунду окажется на земле.

Следи за ее левой рукой

Лучший способ победить полицейского в Mirror's Edge — убежать. Тем не менее, если вы столкнулись с блюстителем порядка лицом к лицу, можете попытаться обезвредить его. Главное, чтобы рядом не оказалось двух-трех его друзей.



Большая часть врагов в игре — мужчины, поэтому против них отлично сработает удар понятно в какое место. Лучше всего делать его в подкате.



Если не получилось озадачить противника ударом в пах, всегда можно ударить его по лицу. Особый шик — сделать это ногой и в полете.

Оружия у Фэйт по умолчанию нет — придется отбирать у полицейских. Естественно, при этом нельзя упустить случая взбодрить негодяя ударом в челюсть.

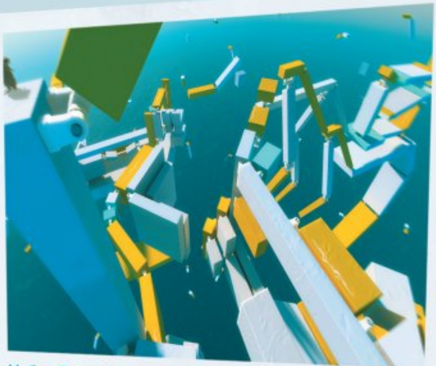
Ну а если ничего не помогает — вас обязательно спасет старый добрый удар кулаком по пузу. Предварительно Фэйт выбьет врагу пару зубов — сущий праздник!

трудно заметить. Чтобы импровизировать, нужно свободно владеть своим виртуальным телом, не бояться (а высота на первых порах здесь реально пугает) и хорошо чувствовать мир вокруг. Поначалу пространство чувствуешь плохо, слишком быстро приходится реагировать. Поэтому ключевые объекты — трамплины, канаты, трубы, карнизы, ящики, от которых можно оттолкнуться, — при приближении подсвечиваются красным цветом.

Но готовый путь — не всегда самый лучший. На **YouTube** сейчас лежат десятки роликов со скоростным прохождением уровней. Их просмотр — лучший способ понять возможности Mirror's Edge. Запуская видео, я уже прошел игру, половину уровней в Time Trial и считал, что неплохо двигаюсь… Оказалось, что это неумелая бравада. Там, где я видел непреодолимое препятствие, другие игроки видели способ срезать путь и выиграть несколько лишних секунд. В этом вся суть паркура: найти самый эффективный путь.

Драки даются сложнее. Фэйт не носит с собой никакого оружия, но ей то и дело приходится сталкиваться с целыми командами спецназа. Здоровье хрупкое; чтобы умереть, ей не то что автоматной очереди — иногда пары ударов прикладом хватает. Выжить в открытом бою против группы противников — нереально в принципе, приходится маневрировать, бегать кругами, нападать с неожиданных направлений, выбивать из рук автоматы и пистолеты и расстреливать полицейских из их же оружия. Патронов всегда очень мало, как только обойма кончается, оружие приходится выкидывать и подбирать новое. С собой можно носить только пистолеты — стволы потяжелее мешают прыгать. Больше всего проблем доставляют копы-паркурщики, появляющиеся к середине игры и преследующие Фэйт везде. К счастью, они встречаются всего несколько раз за игру.

А вот драки можно было бы сделать и попроще.



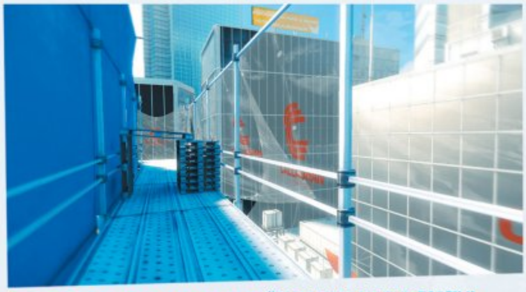
Набор Pure Map Pack — это Mirror's Edge в дистиллированном виде. Ничего лишнего, есть только вы и условные препятствия.

Порча имущества

Обладатели видеокарт GeForce начиная от 8-й серии увидят в Mirror's Edge улучшенную физику. Хотя те, кто по каким-то причинам предпочел карту от ATI, ничего особенного не потеряют: новые эффекты выглядят красиво, но встречаются редко и на геймплей никак не влияют. В программе: развевающиеся флаги, колышущиеся пластиковые занавески, а также:

Рвущаяся на куски полиэтиленовая пленка.

Брезент, под пулями превращающийся в лоскуты.



Тот же полиэтилен, но растянутый на строительных лесах и хлопающий на ветру.

А также дорогущие люстры, которые от случайной пули гарантированно рассыплются на тысячи осколков.

Дизайн спасет мир

В визуальном смысле Mirror's Edge абсолютно вне конкуренции. На фоне большинства современных игр с их наводящей тоску серо-коричневой палитрой (**Call of Duty: World at War**, **Far Cry 2**, **Resistance 2** — да каждый второй шутер, в общем-то) и скучнейшим дизайном (**Space Siege 2**, **Tabula Rasa**, **Saints Row 2**) Mirror's Edge настолько прекрасна, что на нее хочется смотреть, и смотреть, и смотреть, и смотреть. Краски — пронзительно яркие, чистые. Архитектура и дизайн интерьеров — такого уровня, что испытываешь жгучую зависть к жителям этого города. Подземку Mirror's Edge можно приводить в пример всем метростроям мира, и даже фабрики выглядят так, будто их проектировал сэр Норман Фостер. Город в Mirror's Edge настолько хорош, что невольно возникают сомнения в правильности убеждений главной героини и тех, кто ей помогает: зачем бороться с властью, которая построила *такое*?

■ ■ ■

Mirror's Edge, к сожалению, оценят не все. Люди привыкли к тому, что нынешние игры просты и комфортны, они угодливо расстилаются перед игроком и готовы даже играть сами в себя, лишь бы не раздражать своего покупателя. В этом есть свой плюс: они быстро осваиваются и проходятся. Но есть и минус: отдача напрямую зависит от того, насколько ты вложился в игру. Mirror's Edge требует терпения и усердия, но вознаграждает сторицей.

ПЕРЕВОД: Русская версия полностью переозвучена, и это здорово: актеры играют не идеально, но адекватно — вполне достаточно для того, чтобы вы могли сосредоточиться на игровом процессе, не отвлекаясь на чтение субтитров.

Вопреки нашим опасениям, управлять Фэйт в PC-версии ничуть не сложнее, чем на консолях. Геймпад, однако, остается идеальным решением: там и функция вибрации, и аналоговые стики. Что касается производительности, то тут игра оказалась довольно капризной — в нашей версии количество кадров в секунду заметно падало, как только в зоне видимости становилось слишком много объектов (например, появлялась полиция). Проблема частично решается обновлением драйверов, но при этом конфигурация компьютера должна быть как можно ближе к рекомендуемым системным требованиям. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Mirror's Edge — лучший на свете симулятор паркура (круче — только настоящий паркур) и самая сильная инъекция будущего, какую только могут дать игры.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

НОВЫЙ ХИТ КРИСА ТЕЙЛОРА

От создателей Total Annihilation, Dungeon Siege и Supreme Commander.
Стратегия в реальном времени, наследница всенародно любимой DotA.

1С ФИРМА «1С»
GAS powered GAMES
Stardock
snowball.ru искусство побеждать

© Stardock Entertainment. All rights reserved. © 2009 Gas Powered Games. All rights reserved. © 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены.

Алексей Моисеев

RISE OF THE ARGONAUTS

Жанр ■ **Слэшер** ■ **Ролевая игра** Издатель **Codemasters** Разработчик **Liquid Entertainment**
Издатель в России **Новый диск** Похожесть ■ **Mass Effect** ■ **God of War** Мультиплеер **Отсутствует**
Объем **Два DVD** Сайт игры **www.codemasters.co.uk/argonauts**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео. **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Core 2 Duo 2,3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

С **Rise of the Argonauts** приключилась грустная и до боли знакомая история. На выставках и презентациях разработчики, взобравшись на метафорический броневик, провозглашали локальную жанровую революцию. Они обещали RPG, в которой во главу угла будет поставлена зрелищность и наглядность. Эта игра должна была стать чуть ли не полноценным интерактивным аналогом кинофильма «300 спартанцев», в котором суровые греческие мужчины с голым торсом (в основе игры лежит миф о Ясоне, аргонавтах и золотом руне) на ваших глазах зверски убивают и калечат тысячи культистов и сказочных чудовищ. Так вот, спешим сообщить: суровые греческие мужчины в игре действительно есть. А вот со всем остальным как-то не задалось.

Таких не берут в аргонавты

Liquid Entertainment (между прочим, ветераны индустрии: за десять лет существования успели сделать несколько хороших игр вроде **Battle Realms** и **The Lord of the Rings: War of the Ring**) поставили перед собой в высшей степени благородные цели, но, кажется, так и не придумали, как реализовать их должным образом. Для начала давайте разберемся, что же нам все-таки наобещали. Помимо уже упомянутой зрелищности и жестокости, Rise of the Argonauts должна была стать самой наглядной ролевой игрой со времен **Ultima 9**. Много слов было сказано о том, что современному игроку вовсе не обязательно копаться в характеристиках, распределять навыки, прокачивать атрибуты, возиться с инвентарем и смотреть на взлетающие в воздух цифры во время сражений. Предполагалось, что вся полезная информация будет считываться прямо с экрана, а не из многочисленных менюшек, табличек и разноцветных столбиков. Если уж рубанули противника по ноге, то он должен немедленно захромать, по руке — выронить щит, а проткнутый насквозь враг — отправиться на посиделки к Аиду. Взятие очередного уровня предлагалось оформить в виде наращивания мышечной массы героя. Все должно было быть понятным на уровне бытовой логики.

На первый взгляд так оно и есть: никаких табличек с атрибутами и полосок здоровья (исключение — главный герой, но простим геймдизайнерам эту слабость) на экране нет. Первый же бой с шайкой головорезов выглядит многообещающе. Враги активно маневрируют, щиты от ваших ударов разваливаются прямо у них в руках, противники хватаются за раненые конечности и всем видом дают понять, что им очень больно. Ясон при этом красиво двигается, беззастенчиво позируя перед камерой.

Но уже через десять минут становится ясно — нас надули. Щиты выдерживают строго определенное количество ударов, после чего разлетаются в труху. Враги после пары удачных выпадов всегда начинают хромать, ненавязчиво намекая, что пора отрубить им голову и избавить от страданий. То есть все пресловутые цифры и полосочки на самом деле есть; их не показывают, но обнару-

ЭТО СПАРТА-А-А-А-А!

Обезумевший Ясон сносит голову убийце невесты. Вид из глаз жертвы.

жить и просчитать их не составляет труда — какая уж тут наглядность. В итоге вместо серьезной боевой системы получился примитивный слэшер, где доступны всего два вида ударов (быстрый или мощный), бесполезный таран щитом и по одному спецприему для каждого из трех видов оружия (меч, булава, копье). Не предвидится даже таких обязательных вроде бы вещей, как новые комбо и фаталити. Разработчики попытались оправдать это безобразие за счет куцей тактики: например, врагов, вооруженных мечами, навязчиво предлагают атаковать издалека с помощью копья, а против щита якобы лучше всего работает булава. Но поверьте, любого врага можно с комфортом достать любым видом оружия и ничего вам за это не будет.

Та же печальная участь постигла и ролевую систему. Инвентарь, например, упразднили: немногочисленное оружие и броня складируются на корабле «Арго», но возвращаться к старой экипировке не придется — найденные вещи всегда лучше прежних. А вот со скиллами могло получиться интересно. Ясону в его походе покровительствуют четыре божества: Арес, Гермес, Аполлон и Афина. Каждого из них можно ублажать праведными поступками — выбирать нужные фразы в диалогах и совершать в честь богов подвиги (убить сотню монстров, прогнать злодея из деревни и т.п.). Взамен растроганные боги позволят выучить какое-нибудь умение из своего арсенала. В основном это пассивные навыки: увеличение здоровья, усиление оружия или возможность ввести противника в ступор эффектным блоком. Активных умений мало (по четыре штуки на бога), да и пользы от них немного. Приятно, конечно, открыть посреди боя портал, засасывающий полудохлых врагов прямо в Тартар, но какой от этого толк, если быстрее будет проткнуть всех копьем? Условно полезны лишь умения Аполлона, направленные на лечение и усиление Ясона и его спутников.

Это не Спарта!

Обещанного прорыва не случилось: структурно Rise of the Argonauts — это самая обычная ролевая игра, к которой ржавыми гвоздями приколотили подобие слэшера. Притом собственно сражения занимают не так уж много времени — большую часть игры нам предстоит заниматься тем же, чем и в любой другой RPG: слоняться по локациям, вести изнурительные беседы и работать на побегушках у сомнительных личностей.

На всякий случай напоминаем завязку. Ясон, правитель Иолка, вовсю готовился к свадьбе с прекрасной Алькема, но в праздничный день во дворец заявился наемный убийца, отправил красавицу на тот свет, а царя от смерти спас верный подданный, мужественно подставивший под предназначенную Ясону стрелу свой кадык. Смерть невесты монарха не смутила: он оперативно проконсультировался с богами и дядей Пелием, после чего отправился на поиски золотого руна, которое, по слухам, может вернуть Алькему к жизни.

В поисках легендарной бараньей шкуры Ясону будут помогать практически все суперзвезды древнегреческих мифов, включая Геракла, Ахилла, сатира Пана, и Медею. Взаимоотношения с напарниками очень похожи на урезанную версию **Mass Effect** или, если угодно, **Knights of the Old Republic**. Роль перевалочного пункта в этот раз играет корабль «Арго». Бродя по его немногочисленным каютам и разговаривая с аргонавтами, можно узнать их мнение по поводу сложившейся ситуации, стать свидетелем каких-то мини-сценок, но побочных сюжетных линий и дополнительных квестов не ждите. Аргонавты нужны лишь для того, чтобы появляться

Медея

Пелий отправляет Ясона на поиски золотого руна.

Золотое руно в Сочи под охраной неспящего дракона.

Арго-кто?

Изучать мифы Древней Греции по Rise of the Argonauts не стоит. Оригинальная история куда запутаннее, в ней есть масса тонкостей, которые не попали в сценарий игры, — они просто были бы там лишними. Вот как все было «на самом деле».

Все началось с того, что Эсона, царя Иолка, сверг с престола его сводный брат Пелий. Он убил всех ближайших родственников Эсона, но самого бывшего правителя пощадил. Ясон, сын Эсона, тоже должен был быть убит, но его укрыли на горе Пелион, у кентавра Хирона. Когда Ясону исполнилось 20 лет, он по указанию оракула отправился в Иолк. Он собирался заставить Пелия вернуть власть своему отцу. Тот согласился, но при условии, что Ясон доставит в Иолк золотое руно. В глубине души Пелий, конечно же, надеялся, что племянник сгинет.

Для похода были собраны герои со всей Греции и построен корабль «Арго». Пройдя сквозь череду приключений, они добрались до Колхиды, где их встретил царь Ээт. Он согласился отдать руно, если Ясон запряжет в плуг огнедышащих быков, вспашет поле, засеет его драконьими зубами и победит то, что из них вырастет. На помощь герою пришли боги, заставив Медею, дочь Ээта, влюбиться в Ясона. Она дала ему огнеупорную мазь, спасшую от огненного дыхания быков, затем подсказала, как одолеть армию, выросшую из посеянных драконьих зубов. Несмотря на все выполненные условия, Ээт не захотел отдавать руно. Тогда Медея сварила зелье, с помощью которого Ясон усыпил дракона и забрал золотую баранью шкуру. Аргонавты отправились назад в Иолк. По пути Медея убила своего брата Апсирта и разбросала части его тела по морю. Ээт, сраженный горем, прекратил погоню, чтобы собрать останки и похоронить сына.

По возвращению в Иолк выяснилось, что Пелий убил отца Ясона и власть отдавать не желает. На помощь снова пришла Медея. Она поведала дочерям Пелия, что может вернуть их отцу молодость, разрубив его на части и сварив в котле с целебными травами. Наивные девушки собственноручно проделали первую часть ритуала, но Медея не стала проводить вторую. Пелий был мертв.

За содеянное преступление Ясон и Медея были высланы из Иолка и поселились в Коринфе. Ясон со временем решил жениться на дочери правителя Коринфа, Главке. Медея была в ярости. На свадьбу она преподнесла невесте проклятое платье, и та, надев его, сгорела. Медея же спаслась на колеснице, присланной ее дедушкой, богом Солнца Гелиосом. Ясон после этого покончил жизнь самоубийством.

в сюжетных роликах и играть роль малозаметной массовки в битвах (на задания берутся максимум два напарника): вроде бы они кого-то там убивают на заднем плане, но этого решительно не замечаешь.

История развивается линейно. Изредка вам позволяют выбрать, в какой последовательности проходить задания, но не более того. Несмотря на это, сюжет — самая сильная сторона игры. Начинается все довольно вяло, но чем дальше, тем интересней становится: древнегреческие мифы оказались крайне удачной основой для ролевой игры. Здесь есть место интриге, семейным дрязгам и предательству, а в нужный момент на сцене появляются боги и тоже по мере сил пытаются нас развлечь. Форму подачи выбрали соответствующую: диалоги такие же пафосные, как и в кинофильме «300 спартанцев».

Впрочем, и здесь разработчики умудрились напортачить. Между двумя сюжетными событиями вас ждут километры скучных уровней, каждый из которых — коридор с парой ответвлений. Причем коридор этот обычно настолько узкий, что Ясон в него протискивается чуть ли не бочком. Нас как будто боятся выпустить на свободу, ведут за ручку от одной крохотной площади с парочкой истуканов к другой. Пустой беготни и разговоров здесь вообще очень много. В самой первой локации нам надо проделать путь от дворца до верфи с «Арго» и обратно *три* раза, причем во время пятиминутных забегов не будет происходить вообще ничего. Только пятки Ясона сверкают в камеру. Это — ключевой промах: вместо того, чтобы сделать кровавый и динамичный боевик, разработчики без всяких причин растягивают игру занудными поручениями и десятиминутными моционами по пустым локациям.

Глядя на население Иолка, насчитывающее от силы двадцать человек, хочется плакать: жители стоят на одном месте и

Всякий раз, когда Ясон разрубает кого-то на кусочки, включается эффектный рапид. Подобные ракурсы, увы, приходится ловить самому, виртуальный режиссер не предусмотрен.

Гигантские, как в God of War, персонажи в игре есть, но драться предстоит только с Медузой

предлагают квесты вида *«а передай моему сынишке, добрый царь, что со мной все в порядке и я скоро его навещу»*. Безусловно, важное и достойное занятие для королевской особы. Мы уж не говорим о том, что при нестыдной технологии (Unreal Engine 3 пока еще не исчерпал свой ресурс — см. **Gears of War 2** и **Mirror's Edge**) игра порой умудряется безобразно выглядеть: чего только стоит лицевая анимация — героев как будто поразил инсульт, парализовавший лицевую мускулатуру, персонажи могут только моргать и монотонно шевелить губами.

Самое обидное — у игры периодически случаются минуты просветления. Например, боссы. К каждому из них, как в какой-нибудь **God of War**, нужен особый подход, а добивает их Ясон предельно жестоко: огромному кентавру царь Иолка сначала втыкает копье в бок, затем дробит руку палицей (при этом еще умудряется читать несчастному нравоучения), запрыгивает на спину и в конце концов отрезает голову. На экране в этот момент, естественно, литры крови и чуть ли не внутренности крупным планом. Примерно то же самое, только в меньших масштабах, творится и в сражениях с обычными противниками: Ясон то и дело застывает в рапиде, корчит страшные рожи, разрубает противников пополам, вскрывает им черепа булавой и протыкает горло копьем. Но стоит очередной поножовщине закончиться, как игра принимается за старое: коридоры, коридоры, тоскливые побочные квесты и снова коридоры. А боссов вообще всего три штуки.

■■■

Liquid Entertainment прилежно скопировала концепцию у **BioWare** и попыталась добавить к ней пару свежих идей. Но на протяжении всего процесса разработки нас так настырно тыкали носом в боевую систему и расчлененку, что все наивно подумали, будто игра только из них и состоит. По-хорошему, так и нужно было сделать, но разработчики зачем-то решили утяжелить концепцию совершенно ненужными элементами: длинными диалогами и огромными пустыми уровнями. При этом толком не проработали ни боевую, ни ролевую составляющие. В итоге Rise of the Argonauts получилась одновременно занудной и поверхностной, с невыдержанным темпом и неверно расставленными акцентами. А в мире, где уже есть Mass Effect, God of War и **Fallout 3**, подобное — непростительно. ■

Мал золотник

В Rise of the Argonauts логично было бы сделать много внушительных и страшных боссов. Фантазии разработчиков, увы, хватило только на трех, да и из них удались только двое.

Импозантная дама с драконами в волосах — совсем не то, чем кажется. Бить надо золотую статую.

Кентавр сначала размахивает огромным копьем, а получив по рогам, натравливает на Ясона дух предыдущего убитого босса. Но, как видите, все напрасно.

Мы ждали, что Пелий превратится в огромного монстра, плюющегося кислотой, но не сложилось. Зато ему особенно приятно отрубить голову.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместо ожидаемого ролевого боевика Rise of the Argonauts изматывает нас марафонскими забегами по пустым локациям и затянутыми дополнительными квестами. Интересный сюжет и красивые бои на этом фоне просто теряются.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Морской охотник

Алексей Моисеев

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Симулятор
- Стратегия

Издатель/разработчик
Акелла

Похожесть
- Battlestations: Midway
- Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

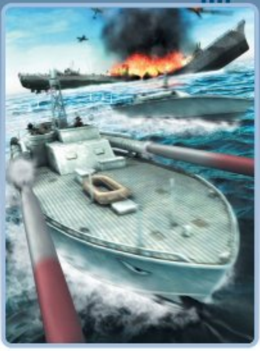
Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.pt-boats.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 768 Мб видео



«**Морской охотник**» — один из самых больших долгостроев отечественного игропрома (первые упоминания относят нас к началу двухтысячных). Игра задумывалась как полноприводный PC-хардкор с минимальными аркадными элементами и была почти готова в 2004 году, затем лежала на полке, пока «**Акелла**» и «**1С**» выясняли, кому же доделывать игру (изначально разработка была совместной). В конце концов «1С» осталась с «**Капитаном Бладом**», а права на «Охотника» отошли «Акелле», которая решила переделать его чуть ли не с нуля. Справедливо рассудив, что хардкор сегодня мало кому нужен, в концепцию внесли несколько изменений: аркаду с симулятором для простоты усвоения смешали в равных долях и добавили серьезную стратегическую составляющую.

Торпеду в брюхо

На момент анонса у «Морского охотника» не было конкурентов, но за это время успела сформироваться серия **Battlestations: Midway**, о которой вы сейчас могли подумать. И правильно сделали. Они, безусловно, похожи, однако «Охотник» — это все-таки игра более серьезная и более сконцентрированная (она посвящена москитному флоту, а не всему подряд, как Battlestations). Москитный флот — это прежде всего торпедные катера, которые получили широкое признание во время Второй мировой войны. Такие малютки стали самым страшным сном для любого транспортного корабля, да и капитаны огромных крейсеров поеживались при их упоминании. Быстрые и маневренные катера с несколькими торпедами на борту по тоннажу потопленных кораблей соревновались с подводными лодками, но были гораздо мобильнее и дешевле как в производстве, так и в обслуживании.

Именно катерами предстоит управлять на протяжении всей игры, хотя под нашим командованием могут оказаться и крейсеры, и миноносцы, и даже эсминцы. Но они играют роль поддержки, сесть за их орудия и собственноручно навалять противнику нельзя.

Главное отличие от Battlestations в том, что «Морской охотник» — это не шутер, где один корабль в одиночку может потопить весь флот противника. Здесь действуют законы полноценных симуляторов. Врубить полный вперед, зажать гашетку и с криком «Это Ла-Ма-а-анш!» ринуться на превосходящие силы врага — выбор заведомо неправильный. Один вражеский катер при поддержке эсминца означает быструю гибель вашей посудины в пучинах мирового океана. Действовать надо с умом, каждая миссия — это прежде всего проверка ваших капитанских способностей, а не умения метко стрелять из пулемета. В этом игра по-своему уникальна: успешный исход дела зависит не только от спинномозговых навыков, но и от тактического мышления.

Как же все-таки играется «Морской охотник»? Прохождение каждой миссии можно разделить на две составляющие: стратегию и симулятор. Высадившись на уровне, первым делом необходимо поставить игру на паузу, открыть карту боевых действий, внимательно ознакомиться со сложившейся ситуацией и раздать приказы судам под вашим командованием. Когда план готов, можно взять под свой контроль любой катер и собственноручно потопить парочку-другую вражеских корыт. В зависимости от целей и количества союзных кораблей фаза планирования может занимать от нескольких секунд до нескольких минут.

«Морской охотник» живет по симуляторным законам, но отдельные катера управляются не намного сложнее, чем танк в каком-нибудь **Battlefield**. Стандартная WASD-раскладка отвечает за маневрирование, цифровые клавиши переключают виды на происходящее и переносят игрока к тяжелым или легким орудиям, пробел запускает торпеды, еще четыре кнопки нужны для обслуживания лодки.

Экипаж тут не для галочки. Если большую часть матросов перебьют, некому будет стрелять из орудий и латать пробоины.

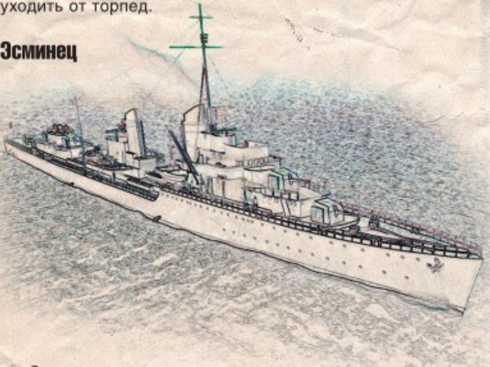
Ранен-ранен-убит

Чтобы эффективно сражаться, необходимо знать, как взаимодействуют различные типы кораблей и самолетов. Что будет, если советский катер ТКА выйдет в открытом море против немецкого шнельбота? А если эсминец решит сразиться с крейсером? Давайте разберемся.

Торпедный катер

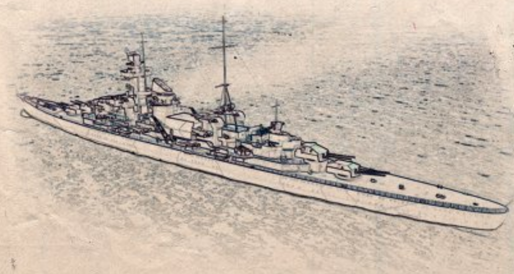
Главные герои игры, их в «Морском охотнике» великое множество. На катерах не бывает крупнокалиберных орудий (размеры не позволяют), поэтому друг с другом они бьются на коротких дистанциях. Исход драки зависит прежде всего от водоизмещения и вооружения катера. Хлипенький ТКА со своим пулеметом протянет против шнельбота (три пулемета и одна зенитка) максимум секунд двадцать. Для уничтожения крупных кораблей на катерах есть минимум две торпеды. Наиболее опасные противники — эсминцы. Во-первых, на их стороне сила. Во-вторых, они достаточно быстры и маневренны, чтобы уходить от торпед.

Эсминец



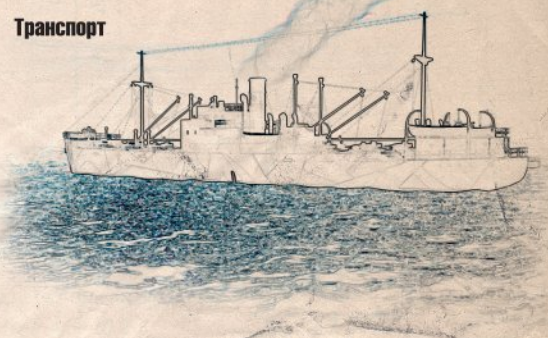
Эсминцы почти всегда входят в состав транспортного конвоя, потому что охота за транспортом — излюбленное занятие торпедных катеров, именно против них эсминцы выступают лучше всего. Благодаря наличию артиллерийских орудий они могут поддерживать основной флот в крупных сражениях. Для меткой стрельбы необязательно видеть противника — достаточно, чтобы его координаты указала разведка. Битва двух эсминцев — как игра в рулетку: предсказать, кто победит, практически невозможно. А вот крейсер с эсминцем справится без особого труда.

Крейсер



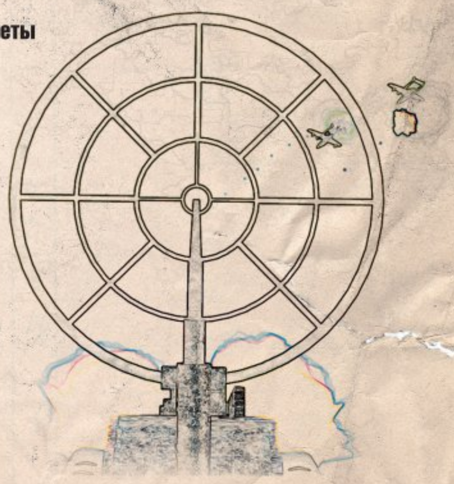
Крейсер слишком медленный и неповоротливый, чтобы представлять серьезную угрозу для торпедных катеров. По этой же причине он становится неплохой мишенью для торпед. Шанс уйти от подводного «подарочка» у крейсера появляется только в том случае, если дозорные приметили его заранее. В противном случае пробоина гарантирована. Однако если для эсминца одна торпеда означает верную гибель, то крейсер благодаря огромному водоизмещению может выдержать два и даже три попадания. В сражениях он поддерживает другие суда, предпочитая отсиживаться в тылу и поражать цели на расстоянии из своих огромных пушек.

Транспорт



В военное время они рискуют ходить без охраны исключительно около родных берегов. Как показывает практика, напрасно: юркие катера способны незаметно проникать во вражеские воды и безнаказанно топить транспортники. Уйти от торпеды у транспорта нет ни единого шанса: мизерная скорость и нулевая маневренность гарантируют почти стопроцентное попадание. Некоторые сухогрузы предусмотрительно оборудованы парочкой крупнокалиберных пулеметов. К таким ближе, чем на километр, лучше не подходить — могут поцарапать обшивку.

Самолеты



В игре бывают двух типов: истребители и бомбардировщики. Первые хороши для перехвата и уничтожения торпедных катеров, в то время как вторые отлично справляются с большими кораблями. Самолеты хрупки, но попасть по ним очень сложно. И если истребителям нужно опускаться на небольшую высоту для атаки, где сбить их намного проще, то бомбардировщики представляют серьезную проблему практически для всех кораблей. Как-то защитить себя могут лишь эсминцы — они маневренны и на них обычно есть зенитки. Зато самолеты не любят плохой погоды, да и горючего им хватает лишь на вылазки у берега.

«Морской охотник» с честью принимает у «Корсаров» звание главного генератора обоев для рабочего стола.

Правило номер один: не пускать торпеды в упор. Иначе взрывной волной перебьет половину экипажа.

«Морской охотник» доступен, но ни в коем случае не примитивен. Освоиться тут очень просто даже тем, кто все симуляторы обходит с опаской. Уже к концу первой кампании хорошо понимаешь, по каким законам живет игра, знаешь различия между типами катеров, определяешь, кто кого с высокой долей вероятности потопит при открытом боевом столкновении и как во благо использовать темноту или туман. То есть максимально концентрируешься на осмысленных тактических маневрах. Это на самом деле ценнейшее качество, когда на простых примерах, пробах и ошибках игра доходчиво объясняет свои законы, даже если знакомство с флотом у вас ограничивается пусканием бумажных корабликов в весенних ручейках.

Якоря не бросать

Миссии на удивление разнообразны: охрана транспортных конвоев или атаки на них же, разведывательные и спасательные операции, масштабные морские сражения и дерзкие вылазки на превосходящие силы противника. Придется даже побывать в роли плавающей мишени, темной ночью маневрируя между эсминцами противника и указывая прожектором цели для бомбардировщиков. Особенно экстремальным это занятие становится на высшем уровне сложности. В зависимости от типа миссии варьируются и способы их прохождения. Разведка или ювелирное маневрирование невозможно в стратегическом режиме, равно как и командование эскадрой — в симуляторном. Особенность игры в том, что для выполнения практически любого задания придется использовать оба.

Не обошлось, правда, без одного досадного промаха: союзные войска, оставленные без присмотра, ведут себя уж слишком пассивно. Если вы увлечетесь собственноручным отстрелом противника, то рискуете обнаружить себя среди врагов в гордом одиночестве. За каждым катером нужен глаз да глаз: их капитаны не умеют принимать даже самые элементарные решения, кроме как стрелять во врага, если он находится в зоне поражения. Направить силы экипажа на починку корпуса или двигателя им не под силу, равно как и маневрирование во время вражеского обстрела. Приходится тыкать каждому пальцем в лоб, объясняя, куда плыть, что ремонтировать и кого атаковать.

Конечно, своевольный AI в игре, где выбор тактики означает победу или смерть, тоже ни к чему. Но почему не позволить игроку настраивать правила боя? Многие проблемы с микроменеджментом можно было решить с помощью ряда указаний капитанам: как вести себя в той или иной ситуации. Все это еще несложно сделать в ближайшем патче.

Зато никаким патчем не исправить недостатка зрелищности и непредсказуемости. В мирное время «Морской охотник» выглядит обворожительно: «Акелла» всегда умела делать красивые морские игры. О внешнем виде кораблей тоже беспокоиться не стоит, они максимально похожи на реальные прототипы. Даже количество членов экипажа соответствует историческим реалиям. Корабли в буквальном смысле рассекают воду, порождают новые волны, на этих волнах красиво раскачиваются катера — одним словом, все выглядит максимально реалистично.

Однако, когда начинается бой и внимание занимают вспышки выстрелов и взрывы, выясняется, что тут «Охотник» вчистую проигрывает даже **Silent Hunter 4**. Да, корабли разламываются надвое от попадания торпеды, красиво кренятся на бок, паникующие матросы прыгают в воду.

Но когда вы десять минут хмурили брови над картой, хочется, чтобы результат спланированных действий поражал. Хочется военно-морской феерии, огня и скрежета, грома и молний! И чтобы от грохота 200-миллиметрового орудия, поразившего цель, у всех в радиусе километра закладывало уши. Ничего похожего не происходит. Из-за того, что внешне игра, мягко говоря, не завораживает, вы начинаете очень некстати для ее авторов крутить головой по сторонам. И тут выясняется, что некоторые миссии явно затянуты и слишком монотонны. Когда транспорт со скоростью 10 узлов (это примерно 20 км/ч) тащится через половину карты в безопасную зону, вы почти гарантированно заскучаете — это просто недостаточно впечатляющее зрелище. Можно, конечно, включить компрессию времени, но, даже ускорив игру в четыре раза, приходится иногда по несколько минут сидеть перед монитором без дела.

■ ■ ■

Несмотря на некоторые недостатки, надо признать — у «Акеллы» получилось. «Морской охотник» позволяет любому человеку, даже если он ничего не знает о флоте, почувствовать себя и командиром эскадры, и капитаном маленького катера, и рядовым стрелком. Каждая миссия — головоломка, исход любой операции зависит от ваших командирских навыков. Это прежде всего умная игра, а уже потом — все остальное. Она не зацикливается на одной из трех своих составляющих, умело жонглирует ими, попеременно давая то тактики, то симулятора, а то и напряженного шутера.

«Акелле» удалось в равных пропорциях совместить несовместимые, казалось бы, вещи: хардкор и доступность. А потом начинить свою игру интересными миссиями, основанными на реальных событиях (но не повторяющих их один в один). Мы не можем гарантировать, что подобный коктейль придется по душе всем и каждому, но в его качестве сомневаться не приходится. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гибрид стратегии и несложного симулятора торпедного катера, «Морской охотник» удачно совмещает доступность с серьезным подходом к делу. Но для грандиозного успеха тут, к сожалению, не хватает хлеба и зрелищ.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

MIRROR'S EDGE
ОНИ ДУМАЮТ, ЧТО ЛИШИЛИ
ЭТОТ ГОРОД ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ
И ЧТО ВСЕ У НИХ ПОД КОНТРОЛЕМ.
Я ДОКАЖУ, ЧТО ОНИ ОШИБАЮТСЯ.
ОБРАТНОЙ ДОРОГИ НЕТ
WWW.MIRRORSEDGE.COM
WWW.ELECTRONICARTS.RU
© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge и эмблема DICE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA Digital Illusions CE AB. Все права сохранены. EA и эмблема EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
DICE
EA
PC DVD ROM
16+
www.pegi.info
РЕКЛАМА

RS@IGROMANIA.RU

Илья Янович

ЖАНР Стратегия в реальном времени

- **Издатель** ND Games
- **Разработчик** Wargaming.net
- **Похожесть** World in Conflict
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайты игры** www.bagration-game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 4 Гб, 512 Мб видео

Операция «Багратион»

Полтора года назад мы провозгласили **World in Conflict** вершиной жанра RTS и втайне принялись ждать последователей. Но, как это обычно и бывает, за шведами никто не пошел. 2008-й вообще оказался довольно печальным годом для жанра: если оставить за скобками **WorldShift** и, извините, **Multiwinia**, то из громких проектов остается только **Red Alert 3**, который работает по классическим C&C-правилам.

Для самих **Massive Entertainment** прошлый год тоже был, мягко говоря, не самым удачным: прежний издатель, **Activision Blizzard**, посчитал студию бесперспективной в финансовом плане и дал ей бодрящего пинка под копчик. В ноябре шведских разработчиков подобрали **Ubisoft Entertainment** и, кажется, собираются посадить их на производство маленьких онлайн-стратегий.

Помощь неожиданно пришла из Белоруссии, от студии **Wargaming.net**, авторов серии суровых пошаговых варгеймов **Massive Assault**. Их **«Операция «Багратион»** — это стратегия в утомительных декорациях Второй мировой, которая следует духу и букве World in Conflict.

Как я сдвигал фронт

…Следует в первую очередь с точки зрения геймплея. В том, что касается сюжета и пресловутой атмосферы, «Багратион» представляет собой очередную сводку «от советского Информбюро» и не идет ни в какое сравнение с роскошным сценарием World in Conflict (там, напомним, авторитетно и абсолютно серьезно рассказывалось о том, как СССР напал на США; автор сценария — Ларри Бонд, друг и соратник Тома Клэнси). Итак, после двух переломных битв Великой Отечественной войны (под Сталинградом и на Курской дуге) летом 1943-го фронт наконец-то начал сдвигаться на запад. Красной армии удалось без особых проблем выгнать нацистов с территории РСФСР, но в Белоруссии немцы засели плотно: это был последний рубеж, потеря которого означала для них явное поражение. Так

Это — редкий случай, когда игра выглядит презентабельно издалека.

Лобовое столкновение

В том, что касается геймплея, «Багратион» очень похож на World in Conflict, но есть и несколько принципиальных различий.

Масштаб. В World in Conflict порой можно было творить чудеса буквально парой-другой танков. Здесь же для победы требуется сколачивать действительно большие армии.

Пехота. В «Багратионе» солдаты действительно имеют большое значение. Во-первых, в больших количествах они могут противостоять даже танковой дивизии, во-вторых, если перебьют всю пехоту, вам просто некого будет сажать за зенитки и артиллерию.

Леса. Прорубить дорогу через лес — действенный прием в «Багратионе», когда вы хотите обойти противника с фланга или тыла. Правда, чтобы пройти через лес техникой, придется задействовать артобстрел.

Здания. В «Багратионе» городских боев практически нет (а те, что есть, можно назвать таковыми с большой натяжкой — сражаться приходится между тремя избушками). Хотя, окопавшись в здании, пехота получает серьезное преимущество.

что к обороне этих территорий фашистская Германия подошла со всей ответственностью: в Белоруссию стеклись практически все войска, которые остались на Восточном фронте.

Поняв, что простым «за Родину!» немцев не выбьешь, советское командование разработало план операции «Багратион», конечной целью которого было полное освобождение Белоруссии от врага. Дальше немцам просто негде было закрепиться, и при успешном исходе Советы открывали себе дорогу чуть ли не до самого Берлина.

Суть операции была проста: отвоевывать все населенные пункты в направлении с северо-востока на юго-запад в такой последовательности, чтобы при каждой следующей атаке была возможность окружить противника. В целом у Красной армии все прошло как по маслу: при численном и тактическом превосходстве, а также поддержке местных партизан план был осуществлен. Этим событиям игра и посвящена. Кампаний две, за СССР и Германию, по десять миссий в каждой. За немцев, кстати, играть в разы сложнее: нацистам во время операции приходилось постоянно отступать, а они не привыкли подстраиваться под планы советского командования — до этого им в основном доводилось вести наступательные бои. Вдобавок в германской кампании численное превосходство всегда не на вашей стороне.

Если при чтении нашей исторической справки вы погрузились в богатырский сон, убедительно просим: очнитесь и возьмите себя в руки, сюжет в «Багратионе» не так уж плох. Все дело в форме подачи: при помощи таких привычных вещей, как зарисовки, анимированные карты и кадры кинохроники, Wargaming.net умудряются создать очень правильное патриотическое настроение. Все в лучших традициях советского военного кино: героически, сухо, сурово. Брифинги за нацистскую кампанию и вовсе ведутся на немецком — для пущего эффекта. При первом знакомстве этот прием может вызвать улыбку, но он работает. Когда ты несколько часов яростно давил немчуру на болотах, то охотно веришь пафосному голосу, сообщающему в заставке, насколько же важна была эта битва для победы в Великой Отечественной.

Увы, никакие кадры из кинохроники не изменят того факта, что Wargaming.net создали фактически набор миссий, без всяких лирических отступлений вроде сюжета и драмы. Это проверенный и оправданный в данном случае подход, но прямого сравнения с World in Conflict, где была история, за которой хотелось следить, «Багратион» все-таки не выдерживает. Что поделать, не у каждого разработчика есть свой Ларри Бонд.

«Багратиону» отчаянно не хватает пиршества спецэффектов World in Conflict.

Belarus in Conflict

Зато авторы держат удар там, где как раз ожидалось обратное. С точки зрения геймплея «Багратион» — убедительная копия World in Conflict, но с рядом существенных оговорок. Привычный микроменеджмент сведен к минимуму: командование отгружает нам определенное количество отрядов, с помощью которых нужно устроить свою персональную победоносную войну. Восполнять боевые потери предлагается за очки. Они, в свою очередь, зарабатываются удержанием контрольных точек (это принципиальное отличие от World in Conflict — там деньги на

В режиме кинематографической камеры можно, например, понаблюдать за работой артиллерийского расчета…

…или бомбардировкой, которая в иные моменты напоминает чуть ли не Blazing Angels.

покупку юнитов возвращались автоматически через определенное время). Какие именно типы подкреплений станут доступны для покупки, зависит от точки, которую вы захватили. Также за ресурсы покупаются артобстрелы и авиабомбардировка.

Обычно на старте миссии контрольных пунктов нет вообще. Но захватывать их никто не заставляет — можно попробовать обойтись вообще без подкреплений. В отличие от большинства современных производителей RTS, Wargaming.net не навязывают вам определенный план действий. Голос за кадром предлагает рассовать пехоту по окопам и ждать подхода врага, а вы обходите танками с фланга и расстреливаете немцев еще на подступах. Нужно поддержать техникой роту союзников, а вы просто насылаете бомбардировщики на базу немцев и пускаете их на барбекю. Залог успеха — как раз в принятии таких вот неочевидных и интересных решений. Задания к этому располагают, они действительно разнообразны: удержание высоты, сопровождение конвоя, защита моста. В каждой миссии нужно активно использовать особенности ландшафта: например, если грамотно занять позицию на заболоченных землях, выкурить вас оттуда будет практически невозможно, а через лес можно организовать неожиданную атаку пехотой (техника там не пройдет).

На карте вы почти всегда действуете не один — параллельно работают войска командира-союзника, обычно они переходят под ваш контроль после захвата определенного контрольного пункта. Иногда можно этот самый пункт демонстративно проигнорировать, но союзники справятся и так: AI в «Багратионе» на недостаток мозгов не жалуется.

Группа поддержки

Все это очень легко можно было испортить традиционной для русскоязычного игропрома неряшливостью: дебрями программного мусора, невменяемым интерфейсом и прочими неприятностями. В этом смысле «Багратион» — без пяти минут приятное исключение. Главное откровение — упомянутый уже интерфейс. Он идеально подходит для игры с таким темпом — простой и удобный. По сути, все, что есть у вас перед глазами во время боя, это мини-карта, список отрядов, датчик ресурсов и доступных подкреплений. Никаких громоздких подменю, таблиц и статистики (привет, «**Вторая мировая**»!).

Еще одна любопытная особенность — режим кинокамеры, благодаря которому виртуальный оператор вроде бы выбирает красивые ракурсы, но этим дело не ограничивается: пока вы упиваетесь собственной победой, управление временно берет в свои руки AI. То есть игра фактически начинает проходить саму себя. Камера действительно работает как надо, практически никогда не получается так, что вам приходится десять секунд лицезреть левую пятку третьего пехотинца в последнем ряду. Так что, если вдруг надоело проходить какую-то миссию, можно одним нажатием кнопки передать работу компьютеру. Вам останется прихлебывать чай и смотреть, чем все закончилось.

К сожалению, без подводных камней все-таки не обошлось: технически игра требует серьезной доработки. Помимо непомерно раздутых системных требований, наблюдаются и другие проблемы. Например, постоянные утечки памяти: авторы простодушно предупреждают о них в руководстве и рекомендуют понизить настройки графики. Кроме того, странные вещи происходят и с графикой: вблизи игра выглядит довольно прилично (и то не всегда), но стоит поднять камеру повыше, как все действо мигом превращается в эпическую потасовку парализованных муравьев.

■■■

Конечно, «Багратиону» не хватает лоска. На КРИ его и вовсе можно было принять за очередную патриотическую зарисовку из хардкор-отсека. Однако перед нами проект, который на полном серьезе (с минимальными оговорками) можно сравнивать с World in Conflict. Кроме того, это чуть ли не первая конкурентоспособная RTS, которая разговаривает на русском языке. Она не попала в наш список призеров, но если вы интересуетесь судьбой жанра, то эти строки надо дочитывать уже по пути за диском. ■

Наш специальный корреспондент в Барановичах (Белоруссия) сравнил Белоруссию с той, что в «Багратионе»: выглядит очень похоже.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Как сказал бы Олег Ставицкий, «Багратион» «неожиданно прекрасен». Лучший (и единственный) наследник World in Conflict. Эта как минимум отличный способ скоротать время до выхода Soviet Assault.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА
УЖЕ СКОРО
N7
MASS EFFECT™
ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
BIOWARE®
CDPROJEKT
MASSEFFECT.SNOWBALL.RU
1C® ФИРМА «1С»
snowball.ru™ перекрёсток миров
© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.

RS@IGROMANIA.RU

Илья Янович

ЖАНР Стратегия

- Издатель
  1С
- Разработчик
  К-Д ЛАБ
- Похожесть
  Периметр
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем
  Один DVD
- Сайт игры
  http://perimeter2.kdlab.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

«**Периметр 2**» вышел тихо и незаметно: не было громких пиар-кампаний, не было смелых обещаний и грандиозных представлений на игровых выставках. Все, кто не следил за судьбой игры изначально, просто в один прекрасный день обнаружили ее, лежащую в каждом ларьке. Случилось это потому, что разработчики, кажется, окончательно определились, для кого они делают свою игру. «**Новая земля**» — это стопроцентно нишевый проект, который будет интересен фанатам и тем немногим безумцам, которые заинтересовались игрой спустя пять лет после выхода первой части. Именно им мы и посвящаем этот текст.

Новичкам тут не место

Вновь прибывшим тут придется очень туго. В основе «Периметра» лежит интересная и глубоко проработанная вселенная: в ней нашлось место путешествиям по параллельным мирам, биотехнологиям, религиозным конфликтам и экзистенциальной философии. Увы, «К-Д ЛАБ» вот уже второй раз не могут совладать с собственной теоретической базой. Сюжет теперь уже традиционно подается в виде каких-то обрывочных диалогов и роликов. В них вас гарантированно завалят терминами вроде «спанж», «скам» и «психосфера», но ничего толком не разъяснят. Связной истории из этого не получится — предполагается, что вы обстоятельно, с лупой и блокнотом, будете изучать дополнительные материалы (за ссылками на соответствующие ресурсы обратитесь, пожалуйста, к нашей врезке). Такую проверку на прочность, разумеется, выдержат далеко не все.

К счастью, в «Периметр» можно играть и без оглядки на сюжет. Ведь это прежде всего очень интересная и умная стратегия (real-time strategy reborn, то есть «перерождение RTS» — на такой слоган откликался оригинал на Западе). На всякий случай поясняем, в чем тут дело. Геймплей «Периметра» традиционно был основан на терраморфинге и позиционной войне: ландшафт здесь можно и нужно изменять в стратегических целях. Базу недостаточно построить, ее нужно подключить к грамотно спланированной энергосети. Передатчики электроэнергии, в свою очередь, устанавливались только на ровной поверхности. У противника имелись специальные юниты, которые нарушали целостность ландшафта, обесточивая тем самым ваши постройки. В итоге бороться приходилось буквально за каждый квадратный метр суши.

Титульная возможность накрыть подключенную к энергосистеме часть базы защитным куполом, к счастью, осталась.

В оригинале грамотно спланированная энергосеть выглядела как произведение искусства. Во второй части из-за ядовитых цветов эффект, к сожалению, пропал.

Терраморфинг все никак не найдет свое применение в играх: с ним не смогли совладать даже в шутерах (см. Fracture).

Еще одна особенность игры — возможность изменять юниты прямо на лету, исходя из ваших целей на текущий момент. Войска появлялись на свет в виде своеобразных заготовок (всего три типа — «инженеры», «солдаты» и «офицеры»), которые можно было собирать и разбирать в боевые единицы прямо на поле боя. Нужна авиация — выделили сквад (да, «Периметр» — одна из первых игр, в которой мы управляли не одиночными юнитами, а тактическими группами), нажали на кнопку и — вуаля! Срочно понадобились танки — сделали их в пять секунд из тех же самолетов.

В «Новой земле» в эту схему внесли несколько драматических изменений. Во-первых, теперь тут принципиально иной подход к терраморфингу. Ландшафт меняют под ваши нужды сами генераторы, по нажатию одной кнопки.

Во-вторых, враждующие фракции (здесь их две — Исход и Возврат) поставлены в принципиально разные условия: одни строят здания на суше, вторые — на воде. Соответственно, теперь мало отвоевать у противника территорию, ее нужно переделать под собственные нужды. Увы, тут баланс дает сбой. Скорость постройки базы (и вообще организации атаки) напрямую зависит от того, сколько на карте суши, а сколько воды. Соотношений 50 на 50 тут отчего-то не бывает: вас то оставляют чуть ли не посреди пустыни, то выбрасывают в открытый океан. Страдает чаще всего Исход (они как раз строятся на суше): хотя бы потому, что возводить оборонительные турели можно только на ровной поверхности.

Терраформингу тем не менее нашлось и другое применение. На холмистых зонах можно проводить археологические раскопки, в результате которых есть шанс отыскать какой-нибудь полезный артефакт, а точнее — суперор708ужие. Например, смерч, который можно обрушить на базу противника. Баланс, правда, и здесь выкидывает коленца: технологии, доступные Возврату, получились значительно сильнее.

Но самая серьезная претензия к «Новой земле» оказалась одновременно и самой неожиданной. Описанную выше систему морфинга юнитов упразднили — доступно лишь по три заранее заготовленных типа техники за каждую из фракций, которые могут при необходимости взлететь и выступить в качестве авиации. У каждой стороны есть по одному суперъюниту, но это, честно говоря, слабое утешение. Неказистые машинки ездят, летают и обмениваются точками-выстрелами — вот и вся война «Новой земли».

Вдобавок ко всему сами битвы сильно потеряли в масштабе — обычно сходятся не более пяти-шести десятков единиц техники, в то время как раньше счет шел на сотни (предел был установлен в 250 юнитов на руки). В результате сражения окончательно утратили все намеки на зрелищность, а миссии (особенно за Возврат) стали неприлично легки. Кроме того, технологически игра не изменилась *вообще*, а прошло, напоминаем, пять лет.

■ ■ ■

«Периметр 2» — это все-таки скорее разочарование. Первая часть воспринималась в свое время как вызов, как удачный эксперимент, и именно за эту дерзость она и получила у нас девять баллов. Но за четыре года «К-Д ЛАБ» не сделали для развития серии ни-че-го. Механика упростилась (в результате этой операции игра растеряла половину своей оригинальности), вселенная так и осталась набором статей в интернете, которые слабо соотносятся с происходящим на экране, визуальный стиль (в первой части юниты и здания с трудом отличались друг от друга) остался на прежнем уровне. Технология — та же. «Периметр» больше не будоражит кровь: за прошедшее время, когда спал восторг, его геймплейные недостатки выкристаллизовались, кажется, для всех, кроме собственно авторов. Нам бесконечно жаль, что продолжение в определенном смысле великой игры получает сегодня оценку, недалеко ушедшую от балла какого-нибудь «**Хроношторма**». Но если закрыть глаза на славное прошлое, то объективно «Новая земля» — это амбициозная, неуклюжая, монотонная и не очень красивая RTS, которая не в состоянии рассказать связную историю. На аддон, как показал опыт «Завета Императора», надежды мало, но шансы все-таки есть. ■

Параллельные миры: новейшая история

Чтобы разобраться в хитросплетениях сюжета «Периметра», недостаточно внимательно смотреть ролики и вчитываться в брифинги — там традиционно сообщаются лишь обрывочные сведения. А ведь в основе игры лежит по-настоящему сильная и глубокая история, в которой можно найти чуть ли не философский подтекст. Поэтому, если вам интересно, что такое Психосфера, чего хотят Спириты и куда направляется Исход, рекомендуем ознакомиться со следующими ресурсами:

- ***http://ru.wikipedia.org/wiki/Периметр_(игра)*** — «Периметр» в «Википедии»;
- ***www.exodist.net*** — одно из первых фанатских комьюнити, здесь можно найти огромное количество информации. Кстати, создатель этого сайта — Олег Ставицкий;
- ***http://psychosphere.in*** — сайт, посвященный Психосфере — вселенной, в которой происходит действие не только «Периметра», но и других игр «К-Д ЛАБ»: «Вангеры» и «Самогонки». Также здесь можно найти энциклопедию по «Периметру».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая необычная отечественная стратегия ко второй своей части стала скучнее и однообразнее, но шарма в целом не растеряла. Тем не менее от былого величия «Периметра» не осталось и следа.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Интерактивный краш-тест

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Criterion Games
- **Похожесть**
  - Серия Burnout
  - Серия FlatOut
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Hot-seat на 2-8 игроков
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.criteriongames.com/burnout/paradise

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

МАНИЯ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

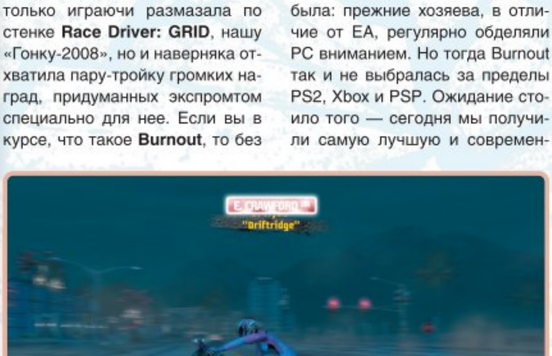
Burnout Paradise

Игорь Асанов

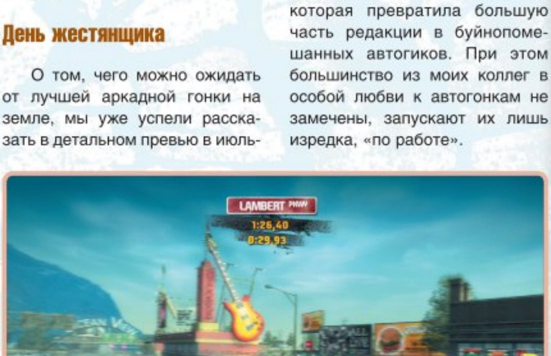
Так получилось, что наша сегодняшняя рецензия на **Burnout Paradise** совпала по времени с подведением игровых итогов 2008 года, куда ей уже никак не попасть — консольные версии, вышедшие почти год назад, мы в расчет не берем. А если бы это вдруг произошло, Paradise не только играючи размазала по стенке **Race Driver: GRID**, нашу «Гонку-2008», но и наверняка отхватила пару-тройку громких наград, придуманных экспромтом специально для нее. Если вы в курсе, что такое **Burnout**, то без лишних объяснений поймете всю важность момента, которого мы ждали восемь лет (!), с момента выхода первой части. PC-игроки с надеждой облизывались на **Burnout 3: Takedown**, когда **Electronic Arts** перекупили студию **Criterion Games** у **Acclaim Entertainment**. Надежда была: прежние хозяева, в отличие от EA, регулярно обделяли PC вниманием. Но тогда Burnout так и не выбралась за пределы PS2, Xbox и PSP. Ожидание стоило того — сегодня мы получили самую лучшую и современную версию игры, минуя все промежуточные этапы. Burnout Paradise позволяет надолго забыть не только о ее устаревших предшественниках, но и обо всех остальных играх жанра вообще. А это уже хороший повод для небольшой переоценки ценностей.

День жестянщика

О том, чего можно ожидать от лучшей аркадной гонки на земле, мы уже успели рассказать в детальном превью в июльском номере «Игромании» за 2008 год. После этого нас так и подмывало опубликовать вместо рецензии штук двадцать скриншотов из игры, подписать их и выставить оценку. Последняя тоже не вызывала никаких сомнений еще с момента первого знакомства с консольной версией, которая превратила большую часть редакции в буйнопомешанных автогиков. При этом большинство из моих коллег в особой любви к автогонкам не замечены, запускают их лишь изредка, «по работе».



Мотоциклы и ночные гонки — самое главное отличие Ultimate Box от той версии, что вышла на консолях год назад.



Джамп ту май Ягуар, бэйби!

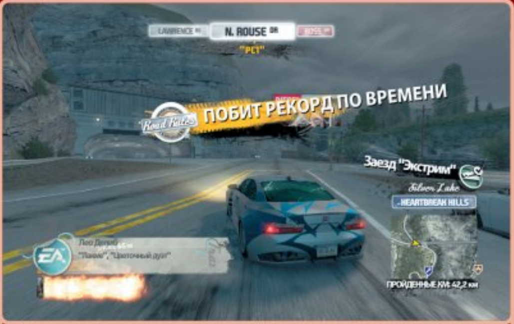
Отожгли

Чем еще можно заняться в Paradise City, кроме гонок и автомобильных погромов? По уровню проработки Paradise City не чета Liberty City из GTA 4, но он все равно огромен и таит в себе кучу возможностей для развлечений.

Можно, например, найти и разбить все рекламные щиты с логотипом игры.

Объехать весь город по заброшенным железнодорожным путям.

Забраться как можно выше в горы и попрыгать.



Или установить рекорд скорости отдельно на каждой из улиц города.

Если уж Burnout Paradise способна совратить тех, кому жанр не интересен в принципе, то что уж говорить о поклонниках, которым на PC все это время был доступен только финский сахарозаменитель под названием **FlatOut**. Вся прелесть Paradise не в том, что она больше, эффектнее и дороже всех. Первое, что чувствуется при знакомстве с игрой, — это *порода*. Criterion Games демонстрируют хороший вкус во всем, начиная от музыкального сопровождения (игра начинается под звуки ранних Guns N' Roses, песня, конечно же, Paradise City), заканчивая дизайном и режиссурой. Игра вообще не страдает блокбастерным занудством в духе **Need for Speed**, она легка в общении и очень уютна. Новые машины тут выдают прямо на свалке, длинные заставки между гонками отсутствуют в принципе, а разобраться в тонкостях помогает местная знаменитость — диджей Атомика.

Пока мы с радостью первооткрывателей давим на газ и калечим свою первую машину, Атомика подмечает все наши промахи и едко комментирует их, попутно намекая на то, что нужно делать в этой ситуации. А между его репликами из динамиков будет мягко литься Depeche Mode с перепевкой классической Route 66 или ария из оперы «Кармен» Бизе — очень способствует усвоению материала. Атомика здесь вообще выступает главным инфор-

Смотреть на то, как бьются автомобили, в Paradise не надоест никогда…

…ведь они каждый раз делают это по-новому.

маатором о жизни города — подсказывает, куда еще можно съездить прокатиться, удачно шутит и порой сообщает актуальную информацию о пробках.

Не битый, не крашеный

Хотя в Paradise City нет пешеходов, на дорогах всегда кипит жизнь, бал правит анархия. Мы уже привыкли, что автомобили в Burnout существуют лишь для того, чтобы увидеть их, разогнаться и тут же разбить — этот мини-спектакль вам не надоест смотреть до самого конца. Одни и те же машины гнутся, бьются и разваливаются каждый раз совершенно по-разному. А камера, в свою очередь, выхватывает самые эффектные моменты. Вот вы только что на скорости протаранили настырного соперника, после чего тот улетел в колонну припаркованных у обочины легковушек, расшвыряв их по дороге. В неожиданное препятствие врезается пара не успевших увернуться участников — и начинается: у одного с характерным скрежетом скручивает капот и стойки кузова, другой в это время делает сальто в воздухе, теряя колеса и двери.

От обреченных машин отлетают тучи мелкого хлама, кусочки стекла и металла, а в самые острые моменты виртуальный режиссер еще и замедляет съемку, позволяя увидеть все, что недоступно взору экспертов Euro NCAP (европейский комитет по проведению независимых краш-тестов), разбивающих машины на жалкой скорости 50 км/ч. В Burnout 300 км/ч — это так, легкая прогулка с ветерком. Здесь даже длинные проспекты кажутся неровными и извилистыми, а медленные гражданские легковушки вообще как будто существуют в другом измерении. Но вы не волнуйтесь — на такой скорости игра слегка помогает с подруливанием, так что реакция уровня пилотов «Фомулы-1» не потребуется.

Все гонки в Burnout традиционно завязаны на авариях — даже в обычном заезде нет особого стимула торопиться к финишу, ведь можно просто впечатать оппонента в опору моста. А уж в режиме Road Rage аварии — это вообще основа всего. За выбитых с трассы и уничтоженных соперников дают добавочное время, что позволяет увеличивать победный счет до тех пор, пока своя машина не превратится в решето. Не стоит думать, что игра не сбалансирована — гоняться впритирку с соперниками тут интересней, чем в любом Need for Speed. В Paradise впервые появилось ощущение машины — ее, в зависимости от типа привода, уводит вбок при резком торможении и разгоне, да и по характеристикам авто заметно различаются. Какие-то охотно дрифтуют на любой скорости, другие цепляются за асфальт до последнего, а третьи вообще приемлют только одну возможную траекторию — прямую. Причем дифференциация сделана не просто по принципу «чтобы было» — все машины поделены на классы, каждый из которых заточен под разные стратегии езды. Приземистые гоночные болиды развивают самые высокие скорости, но очень хрупки. Тяжелые джипы и микро-

Элвис не умер, говорите?

Байки в Paradise всем хороши, но их, к сожалению, нельзя разбить.

автобусы обладают огромным запасом «здоровья», одним касанием расшвыривают соперников по сторонам, но очень неповоротливы. Идеальный вариант — машины для трюков, которые совмещают в себе достоинства двух предыдущих классов и вдобавок замечательно прыгают.

В такие моменты Burnout Paradise вызывает желание обязательно прокатиться на каждом представителе автопарка (а это, на минутку, семьдесят экземпляров) — обычно такие эмоции высекают исключительно серьезные симуляторы. Но Criterion подошли к созданию автомобилей с таким тщанием, что даже записали для каждого из них индивидуальный звук двигателя и трансмиссии — даром что все они нелицензированные. В одном из интервью разработчики упомянули, что сознательно не гонятся за лицензиями, ведь вкладывают в создание каждой из своих машин почти столько же сил, сколько и дизайнеры ведущих автомобильных марок. Что совсем не мешает им копировать лучшие образцы из реального мира — знатоку не составит труда определить, где тут Lotus Esprit, Jaguar E-Type или Ferrari F430. Которые, в лучших традициях серии, можно разрушить хоть до основания — при особо сильных ударах от машины остается разве что скрученный в узел силовой каркас кузова. Но если раньше все эти разрушения были заданы скриптами, то сейчас любая трещина на лобовом стекле просчитывается в реальном времени.

Кругом тонирован

Картинное уничтожение дорогих и не очень автомобилей всегда удавалось Burnout лучше всех, и уже за одно это ей можно было выставлять девять баллов и объявлять самой красивой и адреналиновой гонкой нашего времени. Но Criterion поддали жару, выпустив на PC не обычный порт годичной давности (мы бы не обиделись — игра нисколько не устарела), а улучшенную и доработанную версию, **The Ultimate Box**. Она выходит также на Xbox 360 и PS3 и во многом отличается от оригинальной в лучшую сторону. Вместо того чтобы выпускать новые части серии раз в году, разработчики задумали расширять ее дополнениями. За прошедший год они успели добавить в игру мотоциклы (!), честную смену дня и ночи, несколько новых режимов, машин и еще кое-что по мелочи.

Первым делом нам, конечно, не терпелось опробовать в деле мотоциклы. Дотошность Criterion сработала и здесь — двухколесные аппараты фантастически быстры и красивы, они еще больше обостряют невероятное чувство скорости Burnout. Их звук, который на средних оборотах кажется похожим на пылесос, хочется слушать запоем, стоит лишь байку вдохнуть полной грудью и выйти на максималку. Различных мотоциклов завезли в Paradise ровно четыре штуки — от легковесного «уличного бойца» до тяжелого 1100-кубового шоссейника. Управляя ими, с непривычки чувствуешь себя верхом на снаряде, выпущенном из катапульты. Носиться по ночному городу на двух колесах поначалу настолько нравится, что какие-то призы и гонки кажутся абсолютно ненужными. Только потом начинаешь понимать, что мотоциклы можно было проработать и получше.

На наш взгляд, сюда просто просится режим, в котором можно было бы соревноваться на байках с обычными автомобилями. Нечто подобное было даже в **Test Drive Unlimited** и **Project Gotham Racing 4**, где мотоциклист на трассе мог почувствовать себя практически тореадором среди стада разъяренных быков, в роли которых выступали тяжелые железные автомобили. С такой моделью повреждений, как в Burnout, противостояние мотоциклов и легковых машин могло обернуться совершенно новым жанровым опытом. Но сейчас байки нельзя даже разбивать, не говоря уже о гонках бок о бок

Ночь тут не такая темная, как в NFS: Carbon, так что иллюминация от ускоряющихся машин освещает все вокруг.

С таких ракурсов хорошо заметно, что все машины в Paradise обходятся без водителя внутри.

Цветомузыка в багажнике

Кое-кто из автовладельцев не может управлять машиной без любимой музыки в колонках, хотя раньше врачи считали любую музыку в машине вредной. Но как выяснила британская Ассоциация автомобилистов GEM Motoring Assist, при прослушивании спокойных песен водители в большинстве своем ехали точно так же, как если бы музыка не играла совсем. Тогда как при включении агрессивной музыки (рок, панк, гранж, хип-хоп и транс) все подопытные рефлекторно взвинчивали темп езды в такт, чаще нарушали правила и проявляли агрессию на дороге.

Видимо, поэтому саундтрек самой быстрой и агрессивной гонки на земле составлен преимущественно из тяжелой и быстрой музыки. Не считая классиков хард-рока Guns N' Roses и Twisted Sister (обе команды — из 80-х, под это десятилетие вообще раскрашен весь Burnout Paradise), здесь представлены также техно-ремиксы на лучшие композиции из прошлых игр серии. Но на практике оказалось, что разбивать машины друг о друга и обгонять по встречной полосе лучше всего удается не под назойливые электронные басы, а под… «Лунную сонату» Бетховена, «Танец пастушков» Чайковского и арии из «Кармен». Точно не известно, кто первым додумался включить в плейлист лучших гоночных игр классику, но теперь так делают очень многие (см. Test Drive Unlimited и Project Gotham Racing 4).

с соперниками. Criterion ограничились лишь скучными тайм-триалами и коллекционированием чекпойнтов в полном одиночестве. На фоне блестящей проработки всего остального это, по сути, единственный недостаток Ultimate Box, но тут как раз такой случай, когда чем больше дают — тем больше хочется. Заядлым байкерам остается лишь мультиплеер, в котором они смогут хотя бы помериться рулевыми вилками с живыми соперниками.

Еще один новый режим — Burnout Party. Идеологически он очень напоминает мини-игры из обеих частей FlatOut, только вместо тела водителя снарядом тут служат собственно машины. Которые, кстати, несколько отличаются от тех, что доступны в синглплеере: приготовьтесь увидеть биг-футы в сумасшедшей раскраске и розовые кабриолеты. Обычные задания в этом режиме — выполнить несколько трюков, удержаться на дороге или разломать какую-нибудь конструкцию. Но делать это нужно не в одиночку, а в компании от 2 до 8 человек, которые по замыслу разработчиков сменяют друг друга за клавиатурой. По большему счету, Burnout Paradise не нужны подобные пятиминутные забавы — она и без них полностью самодостаточна и способна увлечь небольшую компанию одним только режимом Road Rage, где можно посоревноваться в количестве выбитых с дороги соперников. А для компании, которая в одной комнате не помещается, всегда есть мультиплеер. Сетевая игра тут сделана как в лучших домах и позволяет соревноваться даже скоростью прохождения каждой отдельной улицы, не говоря уже про стандартные гоночные режимы.

И не забывайте также время от времени заглядывать в электронный магазин Burnout Store — сюда обещают выкатывать свежие бустер-паки, добавляющие в игру кое-что интересное. О ближайших планах разработчиков на этот счет читайте во врезке. На нынешний год у Criterion также запланирован релиз многообещающего аддона Premium Pack, но что он будет включать в себя и на каких платформах появится — пока не сообщается.

Говоря о платформах, можно еще вспомнить прошлогодние обещания разработчиков полностью переработать внешний вид PC-версии. Этого, конечно, не случилось — изменения тут сугубо косметические. Где-то слегка повысили разрешение текстур и изменили светофильтры в «аварийных» сценах, но, запуская игру на обычном мониторе, всего этого можно и не заметить. Для полноты эффекта предполагается наличие у вас не менее трех (!) одновременно подключенных мониторов. Но главное, пожалуй, достоинство PC-версии в том, что она *абсолютно* не тормозит даже на очень скромной (по нынешним меркам) рекомендуемой конфигурации.

■ ■ ■

У Burnout Paradise есть отличные шансы стать одной из лучших гонок 2009 года. Она не просто великолепна сама по себе, она развивается, становится лучше, обрастает дополнительным контентом и всегда остается на пике моды. Нам даже не сразу удалось вспомнить, какая из гоночных игр за последние годы получала у нас заслуженные 9,5 балла (правильный ответ — эпохальный симулятор **Grand Prix 4**), но это просто потому, что на PC не было Burnout. Теперь наконец-то есть.

ПЕРЕВОД: Русская локализация получилась очень неровной — неплохо подобранный голос диджея контрастирует с топорно переведенными текстами. Так, свалка в русской версии зачем-то так и осталась «джанк-ярдом», труднопереводимое слово «Burnout» превратилось в банальное «ускорение», а «Take Down» — в «жертву». Если вы имели счастье видеть и слышать английскую версию, все перечисленное будет раздражать. ■

Ночью на дорогах становится гораздо свободнее — это идеальное время для установления рекордов скорости.

Такие вот спортивные прототипы — далеко не самые быстрые и сумасшедшие машины в игре.

Планы на будущее

Этот год должен стать очень насыщенным для Burnout Paradise — уже в ближайшие месяцы для игры выйдут четыре мини-дополнения, которые можно будет бесплатно загрузить через меню Burnout Store. Вот как они будут выглядеть.

Legendary Cars

Первая из «легендарных» машин — Jansen 88 Special. В точности повторяет собой знаменитый DeLorean из фильма «Назад в будущее». И да, он будет летать.

Big Surf Island

Полностью новый остров, задуманный как идеальная площадка для трюков в стиле TrackMania Sunrise.

Toy Cars

Самые настоящие пластиковые игрушечные машинки, которые при выезде на улицу рискуют угодить под чьи-нибудь колеса.

Boost Specials

Если вдруг стандартные машины Burnout Paradise показались вам недостаточно быстрыми, огнедышащие снаряды для драгрейсинга исправят этот недостаток.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Burnout Paradise наконец-то появилась на PC — все остальные аркадные гонки могут складывать оружие прямо сейчас. Потому что ничего лучше до выхода следующей части не произойдет.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Сергей Колокольников

ЖАНР Симулятор сноубординга

- **Издатель**
  Ubisoft
- **Разработчик**
  Ubisoft Montreal
- **Издатель в России/локализатор**
  Новый диск
- **Похожесть**
  - Серия SSX (консоли)
  - Prince of Persia (2008)
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.shaunwhitegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

В прошлом году компания **Ubisoft** выработала свой, совершенно особый подход к разработке игр. Его характерные черты — ставка на геймплей, псевдооткрытый мир и возможность выделывать самые умопомрачительные трюки нажатием буквально одной кнопки. То, что в **Assassin's Creed** мы приняли за эксперименты, оказалось политикой партии — см. новый **Prince of Persia** и **Far Cry 2** (тут, правда, выяснилось, что жанр шутеров для подобных упражнений не подходит). А если этих примеров мало — спешите видеть **Shaun White Snowboarding**, где катание на доске по заснеженным горам встречается с Prince of Persia.

Прочь тоска, под ногами доска!

Симулятор сноубординга для PC — практически экзотика. За последние годы единственными проектами, где были снег, горы, размалеванные доски и нелепые шапки, оказались прошлогодняя **Stoked Rider Big Mountain Snowboarding** и **Championship Snowboarding 2004**. Все остальное — либо гости из прошлого века, либо унылые калеки от игровой индустрии. А на консолях тем временем существуют целые династии вроде **SSX** или **Amped**. В этом смысле появление Shaun White Snowboarding особенно радует.

Фирменный почерк Ubisoft замечаешь прямо с порога: в отличие от большинства игр жанра, в Shaun White Snowboarding есть открытый для исследования мир, а именно — несколько локаций, между которыми можно перемещаться в произвольном порядке. На выбор: Альпы, Аляска, Япония и курортный американский городок Парк-Сити (штат Юта). Не так уж много, но каждая местность — это не просто прямая заснеженная дорога с парой развилок, а высоченная, смоделированная от подножия до самой вершины гора. Можно подняться на подъемнике или вертолете на самый пик и с гиканьем оттуда скатиться. А можно взять сноуборд под мышку и часами бродить по колено в сугробах в поисках спрятанных трасс — в конце концов вы обязательно сделаете что-нибудь не так, и вас похоронит под огромной лавиной.

Отдельный вид досуга — любование местными красотами. Технология Scimitar (Assassin's Creed, Prince of Persia), одно из главных достоинств которой — отрисовка потрясающей красоты пейзажей, пришлась тут как нельзя кстати. В Shaun White Snowboarding вполне нормальна ситуация, когда вы просто стоите на вершине горы и любуетесь панорамой. Все эти заснеженные пики на фоне голубого неба, искрящийся на солнце снег, деревца и домики где-то внизу способны привлечь внимание настолько, что как-то забываешь, зачем вообще полез на такую высоту. При этом здорово, что каждая локация, несмотря на схожий пейзаж (снег, снег, снег, горы, елки, снег), получилась по-своему уникальной за счет мелких деталей: например, в Японии стоят какие-то нелепые фигуры пингвинов — ни с чем не спутать.

Спуск с горы вряд ли займет больше десяти минут, но за это время можно исполнить миллионы всевозможных трюков. Прыжки на природных и искусственных трамплинах, скольжение по перилам и бревнам, перевороты в воздухе и лихие заезды по ледяным коридорам — это только так, навскидку. Плюс игра всячески поощряет различного рода безумства: бонусные очки выдаются за катание на краю обрыва или прыжки через пропасти. Ни о каком реализме речи не идет: если в жизни столкновение с деревом на полном ходу обернулось бы сочным хрустом и открытыми переломами, здесь — ничего такого. Встал, отряхнулся, поехал дальше. Даже шапка не слетела.

По пути вниз можно принять участие в разнообразных соревнованиях, от стандартных «набери больше всех очков» до сбора разбросанных по трассе гитар (нет, серьезно) или массового заезда с легкими элементами

Один из немногих случаев, когда Shaun White Snowboarding в статике выглядит почти так же, как в динамике.

Иероглифы и какие-то фигуры пингвинов прямо посреди трассы свидетельствуют о том, что мы сейчас в Японии.

Редакция «Игромании» предупреждает: не ешьте желтый снег. Даже в горах.

Летающий Помидор

Шон Уайт, подаривший игре не только свою внешность и голос, но и рыжую шевелюру в качестве элемента логотипа, — далеко не последняя фигура в мире сноубординга. В целях ликбеза представляем вашему вниманию краткое досье, собранное разведслужбой «Игромании».

Полное имя: Шон Роджер Уайт.

Дата и место рождения: 3 сентября 1986 года, Карлсбад, штат Калифорния.

Достижения: золотая медаль зимних Олимпийских игр 2006 года в Турине в дисциплине халф-пайп (катание в полутрубе), 11 медалей на X Games — соревнованиях по экстремальным видам спорта.

Прозвище: The Flying Tomato (Летающий Помидор) — за копну рыжих волос, развевающихся во время выполнения трюков на сноуборде.

Шон был рожден с пороком сердца и перенес две операции. Но это не помешало ему прославиться и достигнуть успехов не только на сноу-, но и на скейтборде.

поножовщины: можно не только толкаться, но и залепить снежком в затылок сопернику.

Вместе всех их соберем

Во время езды родство с Prince of Persia проявляется еще сильнее. Первые полчаса Shaun White Snowboarding еще пытается прикинуться честным симулятором, но затем нам открывается режим Focus. С его помощью у сноубордистов появляются недоступные простым смертным способности вроде усиленного прыжка или повышенной прочности льба (помогает пробивать заколоченные проходы или тонкие ледяные преграды). По словам Шона Уайта (который появляется в игре лично и исполняет роль наставника главного героя), так умеют не все, но у нашего героя, мол, талант.

Новые способности открываются не сразу, а лишь после того, как вы соберете для Шона определенное количество специальных монет. Они хаотично разбросаны по трассам, и, чтобы собрать их все, приходится изрядно помучиться (и это в очередной раз напоминает о понятно какой игре). И вот тут геймдизайнерам неожиданно отказало чувство меры: монеты порой прячут в самых труднодоступных местах, но собирать их обязательно — иначе не видать самых зрелищных трюков, новой одежды и досок (первые нужны, чтобы хвастаться перед друзьями в мультиплеере, вторые различаются по характеристикам), да и сюжетные локации открываются далеко не бесплатно. Приходится скрипеть зубами от злости, биться всеми частями тела о стол, но в стотысячный раз взбираться на гору. В такие моменты Shaun White Snowboarding из игры про снежки и доски превращается в унылый симулятор затаскивания сноуборда вверх по сугробам. Приготовьтесь к тому, что на первых порах вы будете заниматься этим чаще, чем хотелось бы.

■■■

Shaun White Snowboarding не получает от нас выше семи с половиной баллов по двум причинам. Во-первых, он заточен под консольное управление, и если вы привыкли играть с помощью клавиатуры и мыши, то гарантированно пропустите ровно половину удовольствия. Во-вторых, это — типичная «игра от Ubisoft» образца 2008 года, со всеми вытекающими последствиями. Она красива, в ней много динамики и зрелищных моментов (скриншоты, кстати, этого ощущения практически не передают, так что не спешите с выводами), но все эти постылые аттракционы по поиску спрятанных монет и монотонный геймплей сбивают темп и просто раздражают. Тем не менее пропускать Shaun White Snowboarding настоятельно не рекомендуем. Как ни крути, это одна из немногих игр на PC, в которой можно покататься на сноуборде и при этом не отморозить нос. ■

Режим Focus не добавляет игре зрелищности, только размывает картинку.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Shaun White Snowboarding сбавляет обороты в ключевых моментах, но тем не менее это энергичный и определенно самый красивый симулятор сноубординга на PC. Лучшего нет и не предвидится, так что не лишайте себя удовольствия.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

ЖАНР ■ Квест ■ Стелс

DIABOLIK
THE ORIGINAL SIN

Издатель/разработчик
Artematica Entertainment
Издатель в России/локализатор
Акелла
Похожесть
■ Prisoner of War
■ No One Lives Forever
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.artematica.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Diabolik — герой одноименных комиксов, которые придумали сестры Анджела и Лусиана Джузанни еще в 1962 году. Это такая итальянская версия Фантомаса: лучший в мире вор, облаченный в черное трико, воспитанный королем преступного мира на секретном острове. Он обучен метко кидать кинжалы (при этом никогда не пользуется огнестрельным оружием), плеваться усыпляющими стрелами, ловко прыгать и принимать обличье любого человека с помощью своей уникальной маски. При этом Дьяболик — благородный преступник и ворует, как правило, только у злодеев. Его подставляют, за ним охотятся бандиты и полицейские во главе с инспектором Геко, и чаще всего они пытаются использовать слабость Дьяболика — страсть к Еве Кант, постоянной спутнице и боевой подруге.

В 1968 году великий (по мнению некоторых) итальянский режиссер Марио Бава снял кинофильм Danger: Diabolik. Там было много музыки Эннио Морриконе, была фирменная итальянская обнаженка, было специфическое обаяние шпионских новелл шестидесятых. Дьяболик носил черный обтягивающий костюм, рассекал исключительно на черном Jaguar E-type 1961, а Ева щеголяла в коротеньких шортах.

Франчайз оказался удивительно живучим: комиксы и мультсериалы выходили вплоть до 2001 года. Потом наступило семилетнее затишье, а сегодня Дьяболик возвращается в виде компьютерной игры. Имя ее авторов (**Artematica Entertainment**), скорее всего, ничего вам не скажет: эта компания промышляет в основном малобюджетными квестами и спортивными симуляторами, за пределами родной Италии их мало кто знает. С **Diabolik: The Original Sin** могла бы случиться та же история, но обошлось: в России игра вышла сразу после итальянского релиза и гораздо раньше, чем в остальном мире. И это большая удача.

Все дело в том, что разработчикам очень точно удалось скопировать стилистику оригинала. По сути, мы смотрим интерактивный анимированный комикс в духе ранней бондианы, с соответствующей музыкой, крупными планами надутых желваков и квадратных подбородков. Номинально Diabolik — это point & click квест, но с претензиями на оригинальность. Практически каждое действие Дьяболика сопровождается роликом, при этом многие из них прерываются quick time-событиями (быстро кликая мышью и водя курсором в нужные стороны, мы помогаем герою увернуться от выстрелов и змеиных укусов, метко попасть в цель дротиками, спрыгнуть с разрушенного моста и т.д.). Плюс забавы с переодеваниями, в некоторых местах наш супервор вынужден наряжаться в костюм официанта или использовать свою уникальную маску, мимикрируя под только что усыпленного охранника.

При этом многие сцены сопровождаются тиканьем секундомера. Типичная ситуация: Дьяболик один в пустом вагоне, в который ломятся агрессивно настроенные люди с пистолетами, и у него есть сорок секунд, чтобы придумать, куда спрятаться. Благодаря всему этому обычная «воровская» рутина — взлом дверей, поиск карточек и паролей — просто не успевает надоесть. Равно как и стандартные для любого квеста упражнения с предметами в инвентаре.

■ ■ ■

Главная проблема Diabolik — сеттинг: в основу игры лег мир, который придумали почти пятьдесят лет назад и о котором в России знают примерно три с половиной человека. Если вы — из их числа, в магазин можно бежать не раздумывая. В противном случае предстоит решить, насколько вам интересна эстетика 60-х в целом и приключения мужчины в черном облегающем костюме в частности. Но на всякий случай учтите: игр с такой тщательной стилизацией под соответствующую эпоху не было со времен **No One Lives Forever** и **Evil Genius**.

ПЕРЕВОД: В русской версии отлично подобраны голоса персонажей. Плюс адекватно переведен весь текст, вплоть до последней надписи. Единственная претензия: в одном месте, в самом начале игры, Ева вдруг меняет свой милый женский голосок на хмурый бас Дьяболика. Длится это чудо перевоплощения недолго, но осадок, что называется, остается. ■

Diabolik — игра контрастов. Больше половины игры нам показывают вот такие комиксы...

...а в остальное время заставляют уныло слоняться по мрачным и не очень-то красивым локациям.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Качественный интерактивный комикс для всех, кто любит шпионские новеллы шестидесятых. Поклонникам квестов также не рекомендуется проходить мимо.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,0
ХОРОШО

Кирилл Волошин

ЖАНР ■ Экшен ■ RPG

ПАРТИЗАН

■ Издатель
Новый диск
■ Разработчик
Paradigm
■ Похожесть
■ Another War
■ Diablo
■ Мультиплеер
Отсутствует
■ Количество дисков
Один DVD
■ Сайт игры
www.nd.ru/catalog/products/partisan

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Советский воин с ППШ в руках отстреливается от нескольких фашистов, те поливают его свинцовым огнем в упор, вокруг ухают взрывы, пули вгрызаются в нашего героя, но он стоит, спокойный среди бурь, и бодро «строчит» в ответ. Затем резко поворачивает голову в камеру, улыбается безупречной улыбкой и поставленным дикторским голосом произносит: «Здравствуйте, меня зовут Сергей Петров. Я работаю глубоко в тылу врага. И в моей работе очень важно правильно развиваться. Теперь я качаю выносливость и умение «Идеальное здоровье» — с ними мне не страшны даже 3-4 фрица сразу! «Идеальное здоровье» — ваш путь к успеху!» Эта феерическая картина — идеальный рекламный ролик для продвижения первого в мире Diablo-клона про Вторую мировую войну, созданного отечественной студией Paradigm.

Речь идет о «**Партизане**» — классической action/RPG, где мы в роли безымянного выпускника советского штрафбата попадаем в тыл врага, перерабатываем на экспу сотни фашистских гадов, получаем уровни и распродаем «конфискат» у деревенских торговцев.

Происходящее на экране поначалу очень трудно воспринимать всерьез. Зарисовки, в которых элитные эсэсовцы и наш герой, расправив плечи, в упор расстреливают друг друга, а потом, не меняя позы, деловито перезаряжают магазин, после **Silent Storm** и «**В тылу врага**» кажутся несусветной чушью. Но с точки зрения **Diablo**-механики тут если не все, то многое сделано верно. **Blizzard** научили нас, что в action/RPG на первом месте не хитроумные маневры и возможность стрелять через окна, а то, как вы прокачали уровень жизненной энергии или, например, максимальный урон. И если принять подобную художественную условность, то «Партизан» быстро раскроет вам свои лучшие качества.

Самая главная удача Paradigm — они очень грамотно и тонко сбалансировали игру. Поэтому сам процесс развития персонажа и зачистки локаций получился настолько увлекательным, что тут включается типичный Diablo-синдром: «Да-да, сейчас, вот еще один уровень, и все», — будете тешить вы себя до 3 часов утра. Эта та самая медитативная прокачка, которую среди одиночных action/RPG можно встретить только в серии Diablo да в паре ее удачных клонов.

Игра постоянно бросает вызов — например, в схватках с локальными боссами (как правило, это чрезмерно упитанные немецкие офицеры), где ваше умение грамотно развивать персонажа подвергается серьезному испытанию. Некоторые из боссов и квестовых персонажей ждут игрока в ключевых сюжетных точках, а других можно обнаружить, только если хорошенько прочесать локацию, — «Партизан» стимулирует исследовать, а не броненосцем переть вперед.

Помимо стандартных параметров (сила, ловкость, выносливость, удача, восприятие), тут есть пять десятков (!) умений на все случаи военно-полевой жизни. Под каждый тип оружия прописаны отдельные ветки навыков. Это позволяет экспериментировать со стилем прохождения: вы можете качать только винтовки, чтобы потом с нескрываемым удовольствием разить одним выстрелом ничего не понимающих врагов, или сделать из героя маньяка с ножом, который будет безо всякого огнестрельного оружия вырезать целые СС-бригады. Баланс позволяет прогибать игру под любой стиль.

■■■

Одним словом, как эксперимент по переносу Diablo-механики на поля Второй мировой «Партизан» удался. Но вот со всем остальным тут проблемы. Неизобретательный сценарий, который к тому же скудно подается, слабый AI противников (они могут не заметить смерть товарища в двух метрах от себя), полностью отсутствует хоть какая-то интерактивность и разрушаемость окружения, техника выполняет функции картонных декораций. Более того, здесь нет элементарной эргономики: почему-то нельзя собрать все вещи по нажатию одной клавиши и упорядочить инвентарь.

В итоге «Партизан» не выходит за рамки довольно удачного жанрового упражнения. Его можно выставлять в музее народных промыслов — эка невидаль, наши молодцы первого «Дьяблу» под Вторую мировую подковали! К сожалению, весь остальной мир ждет в это самое время Diablo под номером три. ■

Место магии и спецударов в «Партизане» занимают различные стили стрельбы.

Подвиг солдата в «Партизане» почему-то подан под бодрый металлический саундтрек.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Действующая (и удачно сбалансированная) модель первого Diablo в декорациях Второй мировой.

Категория	Оценка
ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

CHRONOSTORM

СИБИРСКИЙ РУБЕЖ

- **Издатель** Бука
- **Разработчик** Ulysses Games
- **Похожесть** Серия Red Alert
- **Мультиплеер** ■ Интернет ■ Локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.chronostorm.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

«**Chronostorm: Сибирский рубеж**» — игра, которой мы еще несколько номеров назад пророчили судьбу «фальшивого блокбастера». Это украинская RTS с нарочито вызывающим сюжетом, благодаря которому авторы явно надеялись прокатиться на волне славы **Red Alert 3**. Но при ближайшем рассмотрении выяснилось, что у «Сибирского рубежа» практически нет никаких формальных причин, чтобы выступать в жанре китч-стратегии.

Завязка у нас следующая: в 2015 году к китайцам прилетают из будущего их собратья конца XXI века и сообщают, что Россия через некоторое время будет иметь территориальные претензии к Поднебесной. Не дожидаясь агрессии со стороны РФ, Китай нападает первым. Наша задача — дать отпор. То есть кампания предусмотрена только одна — за русских. А жаль: если у России техника в основном стандартно-футуристическая, то у армии Поднебесной имеются танки, похожие на пылесосы, а также нечто, отдаленно напоминающее летающие тарелки на колесах. Отрисованы нации будущего действительно старательно: при не самой, прямо скажем, современной графике на «Сибирский рубеж» бывает приятно посмотреть. Претензии разве что к архитектуре: практически все здания тут выглядят как бараки. И это несмотря на безграничный потенциал!

В душе Chronostorm — самая обыкновенная стратегия: строим базы, штампуем юнитов и идем устанавливать новый мировой порядок. Нюанс лишь один — и строительство, и тренировка солдат тут пришпорены по сравнению со всеми прочими RTS раза в три. Даже если противник бессовестно громит большую часть вашей базы, всегда можно сколотить пять танковых дивизий где-нибудь в углу буквально за полторы минуты.

Главная проблема «Хроношторма» состоит в том, что его создатели, кажется, не верят даже самим себе. Это игра, которая рассказывает про совершенно абсурдную войну России и Китая *на полном серьезе*. Пафосный брифинг, скриптовая сценка с кинോракурсами, переговоры каких-нибудь важных генеральских мужей, пресный солдатский юморок — без пяти минут «**Противостояние: Принуждение к миру**». И здесь же — скучнейший левелдизайн. Авторы просто не понимают, что вывалить на стол роботов, погром Великой Китайской стены и возможность заморозить солдат неприятеля (да, есть тут и такое) недостаточно. Нужно это интересно обставить. А в Chronostorm все стерильно: стандартные карты, стандартные задания, стандартные ситуации. И ни одного завалящего тренированного кальмара.

Единственная безоговорочная удача — местный саундтрек. Тут вдруг включается так необходимая «Сибирскому рубежу» ирония: разнос китайских оккупантов проходит под бодрый балалаечный перебор, как будто позаимствованный у мультфильма «Терем-теремок».

■ ■ ■

Увы, в своем нынешнем состоянии «Хроношторм» — это всего лишь не самая удачная калька с Red Alert. И самое неприятное — калька ленивая, лишенная таланта и воображения. Если бы **Ulysses Games** хоть немного подумали и начинили бы «Сибирский рубеж» интересными зданиями, юнитами и миссиями, мы бы закрыли глаза и на баланс, и на общую бессмысленность этого мероприятия. Но Chronostorm сделан с неведомой нам целью — это не смешно, это не изобретательно, это совершенно точно не интересная RTS. В итоге «Сибирский рубеж» — игра, про которую интересно послушать, но в которую крайне утомительно играть. ■

Несмотря на абсурдную тематику, смотреть в «Хроношторме» особо не на что. Разве что на взрывы.

Китайцы пошли брать базу пятью пехотинцами. Наивные.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

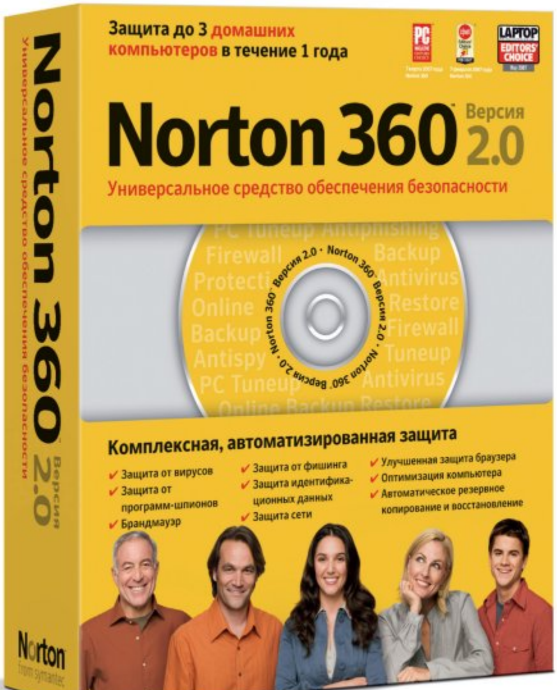
Парадоксальное явление: абсурдная, но безмерно скучная стратегия про будущее, китайцев и танки-пылесосы. Зато с балалаечным саундтреком.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Norton™
from symantec



Norton 360™ версии 2.0 обеспечивает беспрецедентную защиту всей ценной для пользователей информации

Включает 2Гб в удаленном безопастном хранилище для автоматического резервного копирования ваших данных

Спец-цена:

649 руб.

979 руб.

реклама

Покупайте в магазинах:

Москва:
м. Багратионовская, *Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. B2-166, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00*
м. Багратионовская, *Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. C2-004, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00*
м. Багратионовская, *Багратионовский пр-д., д.7, к.3, ТЦ "Горбушкин Двор", пав. G2-093, (495) 730-0773, пн-вс 10:00 - 21:00*
м. Беляево, *ул. Профсоюзная, д.102, стр.1, ТЦ "Ареал", пав. 309, пн-вс 10:00 - 21:00*
м. Беляево, *ул. Миклухо-Маклая, д. 37, ТЦ "Перекресток", 1-й этаж, пн-вс 10:00 - 23:00*
м. Домодедовская, *24 км. МКА, ТЦ "Твой дом", 2-й этаж, (903) 747-5394, пн-вс 10:00 - 22:00*
м. Новогиреево, *ул. Новокосин, д.14а, ТЦ "Новый Век", пав. А-06 (495) 703-70-61, пн-сб 10:00 - 22:00*
м. Новослободская, *ул. Селезневская, д. 21, Офис Фирмы "1С", (495) 688-94-92, пн-пт 10:00 - 20:00*
м. Новые Черемушки, *ул. Профсоюзная, д. 56, ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21, пн-вс 10:00 - 21:00*
м. Рязанский проспект, *Рязанский пр-т, д. 28 стр.1, ТЦ "Перекресток" 1-й этаж, (903) 573-09-17, пн-вс 10:00 - 22:00*
м. Семеновская, *Семеновская площадь, д.1, ТЦ "Семеновский ", пав. Д-03, 963-39-88, доб. 219, пн-сб 10:00 - 21:00*
м. Шоссе Энтузиастов, *пр-т Буденого, д. 53, стр.2, ТЦ "Буденовский", пав. А2, 788-62-08, пн-вс 10:00 - 20:00*
м. Шоссе Энтузиастов, *пр-т Буденого, д. 53, стр.2, ТЦ "Буденовский", пав. К7, (985) 777-88-95, пн-вс 10:00 - 20:00*
м. Электрозаводская, *ул. Большая Семеновская, д. 16, 3-й этаж, ТЦ "Серебряный Дом", пн-вс 10:00 - 22:00*

Мытищи, *ул. Селезнева, д. 33, 2-й этаж, ТЦ "Перловский", (498) 610-00-15, пн-вс 10:00 - 22:00*
Сергиев Посад, *ул. Вознесенская, д. 32а, ТРК "Счастливая Семья", (496) 552-18-36, пн-вс 10:00 - 22:00*
Жуковский, *пл. Ленина, ул. Ломоносова, д.18/11, (495) 556-68-02, пн-вс 11:00 - 21:00*

Волжский, *ул. Александрова, 18а, помещение № 2-31, (8443) 21-60-70, пн-вс 10:00 - 22:00*
Воронеж, *ул. Героев Сибиряков, д. 65а, ТЦ "Армада", пав. А 23, (4732) 39-82-65, пн-вс 10:00 - 21:00*
Воронеж, *ул. Плехановская, д.13, (4732) 72-74-29, пн-вс 10:00 - 22:00*
Казань, *пр-т. Хусаина Ямашева, д. 46/33, молл "ПаркХаус", (843) 513-08-18, пн-вс 10:00 - 22:00*
Казань, *Оренбургский тракт, д. 22 а, ТЦ "Бахетле", пн-вс 10:00 - 23:00*
Коломна, *ул. Октябрьской Революции, 26 квартал, ТЦ "РИО", пав. С-16, (496) 616-98-11 пн-вс 10:00 - 22:00*
Краснодар, *Республика Адыгея, Тахтамукайский район, аул "Новая Адыгея", Тургеневское шоссе, 27, ТК "Мега", (861) 201-00-76, пн-вс 10:00 - 22:00*
Красноярск, *ул. Телевизорная д.1, стр. 4, ТРЦ «Торговый Квартал на Свободном» (391) 256-88-50, пн-вс 10:00 - 22:00*
Красноярск, *ул. Молокова д.56 стр. 1, ТЦ "Оптима" (391) 277-0010, пн-вс 10:00 - 21:00*
Красноярск, *ул. Партизана Железняка, д. 23 , ТРЦ "Июнь", пн-вс 10:00-22:00*
Курган, *ул. Невежина д. 3, стр. 7, помещение 522 ТЦ "ГиперСити", (3522) 60-22-47, пн-вс 10:00 - 22:00*
Курск, *ул. Ленина, д. 30, ТЦ "Пушкинский"4 этаж, торг. место 1-2, пн-вс, 10:00 - 22:00*
Новосибирск, *ул. Ватутина, д. 99, ТРК "МЕГА", пав. 3080 (383) 335-85-57, пн-вс 10:00 - 22:00*
Ростов, *Ростовская обл., г. Аксай, Новочеркасское шоссе, д. 33, ТРК "МЕГА", пав.1008, (863) 265-83-16, пн-вс 10:00 - 22:00*
Самара, *пр-кт Ленина, д.12а, молл "ПаркХаус", (846) 372-24-52, пн-вс 10:00 - 22:00*
Самара, *Московское шоссе, д. 81а, ТЦ "Мелодия", (846) 273-34-77, пн-вс 10:00 - 20:00*
Санкт-Петербург, *м. Достоевская, Загородный пр-кт, д. 9, (812) 315-18-15, пн-вс 10:00 - 23:00*
Санкт-Петербург, *м. Площадь Восстания, Лиговский пр-кт, д.57-59, (812) 764-77-15, пн-вс 10:00 - 23:00*
Старый Оскол, *микрорайон Олимпийский, д. 63, 0-й этаж, ТЦ "Оскол", пав. 003, (4725) 48-99-28, пн-вс, 10:00 - 20:00*
Стерлитамак, *ул.Худайбердина, д.120, ТЦ "Фабри", пн-вс, 10:00-22:00*
Тюмень, *ул. Максима Горького, д. 70, ТЦ "Гудвин", пав. 2025, (3452)790-512, пн-вс 10:00 - 22:00*
Уфа, *Верхнеторговая пл., д.1, ТЦ "Гостиный двор", пав. 113, (3472)796-106 пн-вс 10:00 - 21:00*
Уфа, *Проспект 50-летия Октября, д. 2, ТЦ "Патэрсон", пн-чт 10:00-22:00, пт-сб 10:00-23:00, вс 11:00-22:00*
Уфа, *пр-т Октября, 34, ТЦ "Семья", 2 этаж, (3472) 93-62-68, пн-вс 10:00-22:00*
Якутск, *ул. Орджоникидзе, д. 56, (4112) 36-10-95, (4112) 35-49-23, пн-вс 10:00 - 20:00*
Ярославль, *Ярославская обл. пос. Нагорный, пересечение Московского пр-та и ул. Калинина, ТРК "Ярославский Вернисаж", пав. 85, (4852) 58-39-59, пн-вс 10:00 - 22:00*
Ярославль, *Ленинградский пр-т, д. 123, ТЦ "Альтаир", пав. А72, (4852) 58-25-24, пн-вс 10:00 - 22:00*
Ярославль, *Московский пр-т, д. 108, ТРЦ "РИО", 3 этаж, пав. С4, (4852) 44-96-24, пн-вс 10:00 - 22:00*

1С® интерес

Игры
Программы
Кино
Музыка

www.1c-interes.ru

GRAND THEFT AUTO 4

■ **Жанр:** GTA 4.0 ■ **Издатель/разработчик:** Rockstar Games/Rockstar North
■ **Издатель в России/локализатор:** 1С
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №12'2008

Grand Theft Auto 4 — это не только четвертая часть культовой серии, но и главный экшен прошлого года. Под оценкой в десять баллов каждый сотрудник нашей редакции готов расписаться лично.

В первые дни после выхода PC-версия GTA 4 обросла невообразимым количеством слухов и мифов. Якобы в игре неадекватная камера, чудовищные тормоза и обилие визуальных багов (например, пропадающие текстуры). Через некоторое время, однако, стало ясно, что большая часть проблем (за исключением низкой производительности) — эксклюзивные особенности пиратской версии игры. Утечки памяти исправили первым же патчем (вышел через десять дней после релиза; к моменту выхода русской версии уже был доступен, весит чуть более 30 Мб), после которого уже можно было комфортно играть. Системные требования, однако, остались неоправданно высокими: рекомендуется четырехъядерный процессор, 2,5 Гб оперативной памяти и видеокарта — чем дороже, тем лучше. Это, конечно, трудно назвать идеальным портом, но поверьте — ничего криминального в PC-версии нет, особенно если не льстить себе и не выкручивать настройки на максимум: мы без особых проблем играли даже на обычных ноутбуках.

Зато подводные камни ожидают тех, кто не привык регулярно обновлять Windows и вообще много сидеть в интернете. Во-первых, игра потребует наличия последнего service pack'а в вашей ОС. Во-вторых, не удастся избежать раздражающей процедуры онлайновой активации. Ну и в-третьих, вам непременно придется зарегистрироваться в двух сопутствующих сервисах: Games for Windows — LIVE и Rockstar Social Club. Это дело пяти минут, но и здесь могут возникнуть технические трудности — так, в тот же Social Club у нас получилось попасть только со второй попытки.

ПЕРЕВОД: Ну и наконец, о качестве локализации. В ней, как ни странно, нет ничего особенного: это обычный, если не сказать — шаблонный перевод субтитров (плюс несколько ключевых надписей — например, интерфейс мобильного телефона, если вам это важно), который, несмотря на это, добросовестно выполняет свою основную функцию: помогает понять смысл диалогов. А уж с созданием атмосферы игра прекрасно справляется сама. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 10

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

PRINCE OF PERSIA

■ **Жанр:** восточные сказки ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal ■ **Издатель в России/локализатор:** Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2009

После перезапуска **Prince of Persia** превратился из сердитого слэшера в романтическую восточную сказку. Кровавая поножовщина низведена до редких зрелищных дуэлей, акробатические пазлы — до сеансов медитации, в которых вам редко понадобится использовать больше двух кнопок. Эта игра выглядит потрясающе, но страдает от традиционного для **Ubisoft Montreal** недуга — однообразия.

ПЕРЕВОД: Прежде всего, отметим отличную озвучку — голоса подобраны максимально близко к оригиналу и воспринимаются очень естественно; изредка актеры путают интонации, но заметят это только самые привередливые игроки. Праздник попытались испортить переводчики, которые явно не видели игры и поэтому обозвали бога света Ормуздом (хотя в оригинале его имя произносят как Ормазд), а главного злодея — Ахриманом (хотя вообще-то он Ариман). К счастью, те, кто не видел оригинала, этих ошибок не заметят. А вот несколько казенных оборотов, которые умудрились-таки пропихнуть в текст, ощутимо режут слух. Но это мы уже придираемся, по большому счету у нас тут без пяти минут идеальная локализация, вышедшая к тому же максимально оперативно: и недели не прошло. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СОЛДАТ УДАЧИ: РАСПЛАТА
(SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK)

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель/разработчик:** Activision Value/Cauldron
■ **Издатель в России/локализатор:** 1С
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2008

«Да, здесь есть КРОВИЩА!» — вот что следовало бы написать локализаторам на русском издании **Soldier of Fortune: Payback**. А коробка от **«1С»**, напротив, уныло настаивает на том, что всю жестокость тут можно отключить. Но смысла отключать то, на чем держится вся игра, мы не видим: с точки зрения всех тех мерок, по которым мы сегодня привыкли оценивать представителей жанра, Payback — безвкусный и дешевый шутер с B-movie-сюжетом. Но зато здесь можно залить все декалитрами крови, разрисовать стены мозгами и кишками, а до кучи отстрелить неприятелю пятку. Именно поэтому третья часть Soldier of Fortune представляет какой-никакой интерес.

ПЕРЕВОД: Кажется, в «1С» прекрасно знали, что и как они переводят. Вся та второсортность, свойственная оригиналу, умело сохранена и в русском издании: шаблонные диалоги, как будто собранные из всех боевиков 80-х, а также дурацкие интонации в голосах актеров. Это, кстати, комплимент: перевод работает на атмосферу игры. Еще у нас хорошие новости для пользователей Windows Vista. Патч, отучающий игру от тормозов на этой ОС, уже включен в локализацию. Непонятно только, почему все это счастье случилось через год после выхода оригинала. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

GOTHIC 3: ОТВЕРГНУТЫЕ БОГИ
(GOTHIC 3: FORSAKEN GODS)

- **Жанр:** RPG ■ **Издатель/разработчик:** JoWooD/Trine Game Company
- **Издатель в России/локализатор:** Руссобит-М
- **Полная рецензия:** «Игромания» №1'2009

В лучших традициях аутсорсинга компания **JoWooD** поручила разработку аддона к **Gothic 3** индийской студии **Trine Game Company**. Те постарались на славу и привнесли в игру много нового, прежде всего — гигантское количество свежих багов. Игроки угрожали издателю судебными тяжбами, и тому пришлось приносить официальные извинения. Да и само дополнение получилось, прямо скажем, так себе. Здесь мало качественных изменений, много проблем с AI, значительно урезана свобода действий, а новый сюжет едва ли способен чем-то удивить.

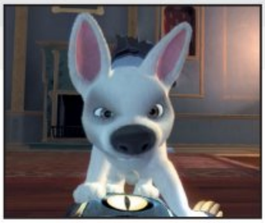
ПЕРЕВОД: Версия от «**Руссобит-М**» появилась оперативно (прошло чуть больше двух недель), но в силу загадочных причин патч в нее изначально включен не был. В результате игрокам пришлось выкачивать из интернета 280 Мб дополнительно. Сама локализация получилась достойной, но не идеальной. Если к озвучке серьезных претензий нет, то от отдельных перлов в тексте глаза лезут на лоб. *«Дай мне помощь!» — «Никак невозможно!»* — такими вот репликами герой и его собеседник обмениваются уже в самом начале игры. Вкупе с прочими проблемами аддона это только усиливает чувство, что над нами изощренно издеваются. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ВОЛЬТ
(BOLT)

- **Жанр:** аркада
- **Издатель/разработчик:** Disney Interactive Studios/Avalanche Software
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск



«**Вольт**» — сезонный диснеевский блокбастер про пса — героя телесериала, который однажды вырывается за пределы родной студии и внезапно осознает, что в жизни он вовсе не такой лихой супергерой, как на экране. У нас тем временем вышел соответствующий интерактивный субпродукт. В нем предлагают поучаствовать в пресловутом телешоу. Управлять можно как Вольтом, так и девочкой Пенни, которую наш суперпес спасает в каждом эпизоде. Играя за собаку, мы становимся непобедимой машиной смерти: в воздухе раздаем пинки врагам, хватаем их за ноги и прожигаем лазерным зрением. Девочка же играет в Сэма Фишера: атакует врагов со спины и лазает по стенам.

В «Вольте» есть все, что нужно хорошей детской игре: комичная графика (единственный минус — недостаток крупных планов, отчего игра теряет в зрелищности), множество эффектных боевых приемов, а также простой и увлекательный геймплей.

ПЕРЕВОД: Текста в игре очень мало, поэтому спешим сообщить: все пять с половиной строчек переведены идеально. Озвучка тоже удалась: актеры читают текст бодро и убедительно. Отрадно и то, что игра появилась в продаже практически одновременно с началом показа русской версии мультфильма. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ДЛЯ ДЕТЕЙ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

■ **CSI: Лучшие расследования**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Dark Sector**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **FIFA Manager 09**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Galactic Command: Покорение галактики**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Lineage 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/4Game

■ **Montjoie! Столетняя война**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Rappelz: Власть драконов**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Nikita Online

■ **Space Force: Герои космоса**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **The Sims: Коллекция историй**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

■ **Wanted! Дико Западное приключение**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М/GFI

■ **X3: Земной конфликт**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **X-Plane 9**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Агата Кристи: Зло под солнцем**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М/GFI

■ **Антология ужаса**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Гражданская война в Америке: Цена свободы**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М/Play Ten Interactive

■ **Египет 3**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М

■ **Приключения Десперо**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Studios Interactive

■ **Эдна и Харви. Взрыв мозга**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М/GFI

Новые анонсы

■ **Black Corsair**
Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

■ **Dante's Inferno**
Дата: — ● **Рос. издатель/локализатор:** EA Russia

■ **Monsters vs. Aliens**
Дата: март 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Софт Клаб

■ **Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate**
Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

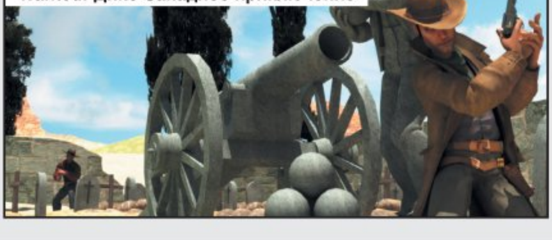
■ **Trainz Simulator 2009: World Builder Edition**
Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

■ **Trine**
Дата: весна 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Руссобит-М/GFI

■ **World of Goo**
Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

Dark Sector

Wanted! Дико Западное приключение



ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ЯНВАРЯ'2008 по ФЕВРАЛЬ'2009*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

29 ДЕКАБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ФЕВРАЛЕ — МАРТЕ 2008 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Самые популярные игры с января'2008 по февраль'2009

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Fallout 3	11509	14,5%
2		S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	5776	7,3%
3	NEW	Call of Duty: Word at War	5451	6,9%
4	NEW	Tomb Raider: Underworld	4260	5,4%
5	▲1	Devil May Cry 4	4239	5,3%
6	NEW	Left 4 Dead	4166	5,2%
7	▼2	Assassin's Creed Director's Cut Edition	4067	5,1%
8	▼5	Far Cry 2	3363	4,2%
9	▼1	Command & Conquer: Red Alert 3	2906	3,7%
10	▼3	Dead Space	2885	3,6%
11	▼1	Mass Effect	2745	3,5%
12	NEW	Need for Speed: Undercover	2309	2,9%
13	▼2	Pro Evolution Soccer 2009	2231	2,8%
14	▲4	King's Bounty: Легенда о рыцаре	2040	2,6%
15	▼6	Crysis Warhead	1915	2,4%
16	▼4	FIFA 09	1723	2,2%
17	▼2	The Witcher: Enhanced Edition	1559	2%
18	▼2	Bully: Scholarship Edition	1432	1,8%
19	▲14	9 рота	1099	1,4%
20	▼6	Alone in the Dark	1083	1,4%
21	▼8	Spore	1047	1,3%
22	▼5	Sacred 2: Fallen Angel	878	1,1%
23	▼1	Kane & Lynch: Dead Men	15	0,9%
24	▼5	Brothers in Arms: Hell's Highway	674	0,8%
25	▼5	Pure	668	0,8%
26	▲13	7,62: Перезарядка	646	0,8%
27	▼4	Race Driver GRID	503	0,6%
28	▲6	World of Goo	483	0,6%
29	▼2	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	389	0,5%
30	NEW	Spider-Man: Web of Shadows	363	0,5%

*По состоянию на **29 декабря** в голосовании приняло участие **17760** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Хотя по количеству дебютантов нынешний хит-парад слегка проигрывает январскому этапу голосования — сезон-то подходит к концу, но интересные имена все же имеются. Так, неожиданно хорошо выстрелила новая игра про Лару Крофт — **Tomb Raider: Underworld** с ходу попал в пятерку лучших, опередив даже **Left 4 Dead**. Мы продолжаем возлагать большие надежды на последний — как-никак Left 4 Dead стал одной из лучших игр прошлого года по мнению всей редакции, проводившей за ней немало часов в кооперативе. Пока что обновленное личико Лары значительно выигрывает у толпы подгнивших зомби, ну а что будет дальше — посмотрим. Самая главная драка сезона в любом случае еще впереди — когда эти строки уйдут в печать, в хит-парад добавится **Grand Theft Auto 4**. Берегись, **Fallout 3**!

Fallout 3 **14,5%**

Devil May Cry 4 5,3%

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 7,3%

Call of Duty: World at War 6,9%

Tomb Raider: Underworld 5,4%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Spore

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2008

Интерактивная медитация, у которой есть начало, но нет конца. Идеально подходит для размышлений о вечном: как же мала человеческая жизнь по сравнению с маштабами вселенной!

Симулятор жизни * Electronic Arts * Maxis

Devil May Cry 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Race Driver GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

Left 4 Dead

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

Если вы думаете, что в жанре зомби-шутеров все давно придумано, попробуйте Left 4 Dead. Но даже если совсем не думаете — все равно попробуйте, ведь в Left 4 Dead можно играть и за зомби!

FPS * Valve Software/Turtle Rock Studios * Valve Software

Call of Duty: World at War

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2009

По сумме впечатлений вся Call of Duty: World at War эквивалентна примерно одному уровню четвертой части, но брать Рейхстаг в ней будет по-прежнему интересно.

FPS * Activision * Treyarch * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Studios

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1С

Pure

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Единственная гонка, где для победы нужно как можно меньше касаться колесами земли. Хотя месить подножную грязь на прыгучих квадроциклах не менее интересно.

Гонки * Black Rock Studio * Disney Interactive * Новый диск

Fallout 3

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * Bethesda Softworks * 1С

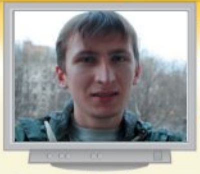
Assassin's Creed

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла



Горячая линия: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Во всех последних играх Valve персонажи были смоделированы с живых людей (актеров, сотрудников Valve, их друзей и знакомых). А в Left 4 Dead?

Соня Кински

В **Left 4 Dead** тоже. С кого моделировали мужиков — неизвестно, прототипом же Зои стала Соня Кински, дочь актрисы Настасьи Кински («**Луна в сточной канаве**», «**Клянусь в неверности**», «**Дорога в ад**»). В 80-90-х годах имя Настасьи Кински было на слуху, потом ее популярность сошла на нет, хотя снимается она до сих пор. Соня засветилась пока только в одном фильме — «**Все божьи дети могут танцевать**».

Вы недавно писали о том, как Rockstar накололись с артом GTA 4: у девушки с арта оказалось шесть пальцев. А вы в курсе, что точно такая же история произошла с Left 4 Dead? Приглядитесь — у Зои на руках 15 пальцев!

Причем заметили это только через месяц после выхода игры.

Финская группа Poets of the Fall участвует в создании саундтрека Alan Wake? Они с Сэмом Лэйком друзья, да и успешный опыт совместной работы уже есть (я имею в виду песню Late Goodbye из Max Payne 2). — *Иван Хохлачев*

Да, участвует, причем в том же формате: Poets of the Fall запишут для Alan Wake песню. Основную музыку к игре написал Анджело Бадаламенти, композитор «**Твин Пикса**», «**Малхолланд Драйв**» и **Fahrenheit**.

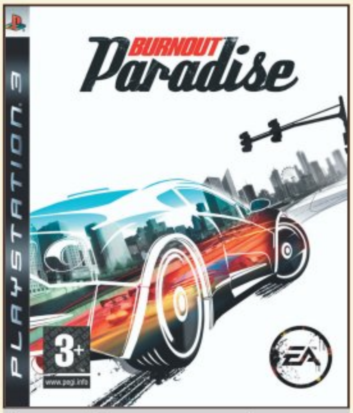
Группа Poets of the Fall.

Кстати, участие Poets of the Fall в Max Payne 2 не ограничилось одной лишь песней. Марко Сааресто, фронтмен группы, озвучил телесериалы, которые в игре можно посмотреть по телевизору. Ему же принадлежит авторство комикса про капитана Бейсбольную Биту.

Есть ли игры от третьего лица, в которых можно управлять абсолютно голыми девушками? Если есть, то приведите названия нескольких наиболее интересных из них и, если можно, пришлите с названием каждой игры подробное описание, список минимальных системных требований и год выпуска. Хотелось бы, чтобы игры имели хорошую графику (примерно как в Max Payne 2; кстати, мне известно о фишке с голой Моной Сакс в Max Payne 2), девушки были красивыми и изображены подробно. Желательно, но необязательно, чтобы была возможность увидеть девушку с любой стороны. — *Тигран Казарян*

Надо же, какой серьезный подход к делу. Обнажить персонажей можно только в том случае, если в игре изначально есть модели без одежды или когда модель можно заменить. Делают это с помощью самопальных nude-патчей. Они появились еще в 1990-х, а самой первой игрой, для которой сделали такой патч, был **Tomb Raider**. Сейчас в интернете можно найти nude-патчи для десятков игр: **Half-Life 2**, **Mafia**, **2Moons**, **GTA: San Andreas**, **Gothic 1-2**, **The Elder Scrolls 3-4**, **Singles 1-2**, **Neverwinter Nights 2**, **The Witcher**, **The Sims 1-2**, **Giants: Citizen Kabuto**, **Blair Witch Project: Rustin Parr**, **Zanzarah: The Hidden Portal**, **Star Trek Voyager: Elite Force 1-2**, **Star Wars: Knights of the Old Republic 1-2**, **Severance: Blade of Darkness**, **Silent Hill 3-4**, **Arx Fatalis**, **Vampire: The Masquerade — Redemption** и **Bloodlines**, **Hellgate: London**, **Quake 3: Arena** (!), **World of Warcraft**, **Sacred 2**, **Lineage 2**, **Sid Meier's Pirates!** (ремейка 2004 года), **Drakan**, **Heavy Metal: F.A.K.K. 2**, **Silkroad Online**, **City of Heroes**, **Sin Episodes: Emergence**, **SpellForce: Shadow Wars**, **Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast**, **Sudeki**, **No One Lives Forever**, **BloodRayne 1-2**, **9Dragons**, **FLYFF**, **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, **RF Online**, **Prey**, **Loki**, **Jade Empire**, **Dreamfall: The Longest Journey**, **Postal 2**, **Hitman 2: Silent Assassin**, **Hitman: Blood Money**, **Diablo 2**, **Titan Quest**, **Dungeon Siege 2**, **Heroes of Might and Magic 5**, **Guild Wars**, серии **Tomb Raider**... В общем, пробегитесь по сайтам типа ***nakedskins.com*** или наберите в Google «nude patches» и качайте себе на здоровье.

Если игра выходит и на PS3, и на Xbox 360, какую версию лучше брать? — *Эдуард Куратов, Хабаровск*



В пользу PS3 есть еще вот такой аргумент: в отличие от Xbox 360 дополнительный контент (скачивается из PSN) там в основном бесплатный.

Разница между ними будет небольшая, так что какую версию брать — вопрос из области личных предпочтений. Графика и сами игры будут отличаться минимально, поэтому ориентироваться надо на отличия самих консолей. PS3 всем хороша, но на ней нет пиратства (для России это пока еще недостаток), многие игры приходится инсталлировать. Xbox 360 многим кажется шумным

(мне, например, не кажется), но в условиях нашей страны именно эта консоль имеет больше всего шансов стать народной. Во-первых, Xbox 360 дешевый (самая дорогая, 120-гигабайтная версия стоит как топовая видеокарта), во-вторых — есть пиратство.

После вашего интервью с Дюком Нюкемом о Duke Nukem Forever были еще какие-нибудь новости? — *SMS с номера +7 (910) *-43-78***

Duke Nukem Forever

Появилось три новых скриншота (один из них см. выше), и на этом все.

Как получается, что в торрентах игры иногда появляются задолго до релиза? — *SMS с номера +7 (906) 874-37-25*

Иногда игры утекают из офисов разработчиков и издателей, но так редко бывает (**Fallout 3**, **Manhunt 2**). Чаще всего игры сливают сотрудники игровых магазинов и заводов, где печатаются диски. На заводе виновников вычислить еще можно, а вот среди продавцов — почти нереально: у одной только **GameStop**, самой крупной в мире сети по продаже игр, 6000 магазинов и более 30 тыс. сотрудников.

Как зовут девушку, которая играет роль Даши в Red Alert 3? — *SMS с номера +7 (921) *-08-16***

Иванна Миличевич. Ей 34 года, она американка, но родом из бывшей Югославии (конкретно — Хорватии). В кино снималась очень много, но по большей части в малоизвестных фильмах и телесериалах («**Доктор Хаус**», «**Баффи**», «**Детектив Нэш Бриджес**», **CSI**). В крупных блокбастерах («**Враг государства**», «**Ванильное небо**», «**Беги без оглядки**», «**Казино «Рояль»**») ее можно увидеть только на ролях второго плана.

Почему в GTA никогда не было детей или женщин с колясками? — *Александр Бадритинов*

Чтобы не было соблазна размазать их по асфальту. **Rockstar** и так ходят по самой грани, зачем им лишние неприятности?

Из-за кризиса некоторые компании снимаются с насиженных мест и перебираются в другие страны (вон даже CCP Games намыливается из Исландии). Есть надежда, что какие-нибудь компании из США и Европы обоснуются в России?

Перебраться в Россию? Это вряд ли: у нас высокие цены (на все — на недвижимость, товары, услуги), дорогая, низкоквалифицированная и малочисленная рабочая сила, не самая лучшая инфраструктура (дороги Москвы парализованы пробками круглый год) и не слишком привлекательный инвестиционный климат (дела «ЮКОСа» и «Мечела», рейдерство). К тому же есть еще такие факторы, как разница в ментальности и языковой барьер. Одно дело — переехать из США в Канаду, из Британии в США или из Исландии куда-нибудь в Швецию. И совсем другое — из Европы или США в Россию. Про климат тоже не забывайте — в центральной России и на северо-западе, где для разработки игр самые лучшие условия, большую часть года свинцовое небо и идут дожди.

Недавно прошел Fallout 3 (локализацию от «1С») и был немного шокирован тем фактом, что наш российский «калаш» в игре называют «китайским автоматом». Что это — трудности перевода или безграмотность самих разработчиков? — *Юра Страшкевич*

Ни то, ни другое. Вспомните предысторию **Fallout 3**: США пришлось отражать вторжение Китая на территорию Северной

Америки, а это значит, что на континент в большом количестве попало китайское оружие. К тому же в США и сейчас продается в основном китайский вариант АК (причем стоит он какие-то копейки — в одном из оружейных магазинов Лас-Вегаса я видел его долларов за триста).

У меня PS3, и я понимаю, что без интернета (безлимитного) не смогу воспользоваться всеми ее возможностями. Поэтому вопрос: каковы перспективы развития безлимитного интернета по ВСЕЙ России? Безлимитка сейчас есть далеко не везде, а если и есть, то стоит очень дорого. Живой пример — Камчатка. — *Василий Тимонин*

Существует государственная программа «Образование», по ней с 2006 года было подключено к Сети 52,5 тыс. школ. Что же касается развития интернета вообще, то никакой госпрограммы на этот счет не существует. Правительство понимает необходимость модернизации инфраструктуры, но ставку делает не на интернет, а на развитие дорожной сети.

Есть шансы увидеть в ближайшее время Black & White 3? — *Дмитрий Чулков*

Шансы небольшие. Первый **Black & White** оказался разочарованием, но продался неплохо, потому что его очень ждали. Вторая часть провалилась: кредита доверия у нее уже не было, а играть интереснее не стало.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Syberia 2

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Холодный квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	1C/Microids

Слякотной весной 2004 года заводной поезд Бенуа Сокаля наконец достиг конечной станции. **Syberia 2**, продолжение самого красивого, печального и необычного квеста 2000-х, показала нам финальные титры и дала команду опускать занавес.

Кейт Уокер, в прошлом — успешная американская юристка, покинула пределы несуществующей Европы и начала путь через придуманную Россию в поисках острова Сибирии, где якобы еще живут мамонты. Каждая станция на этой дороге — самодостаточный мирок, обитатели которого, может быть, и слышали, что где-то есть другая жизнь, но рассказням этим не верят. И везде — хоть в огромном университете из первой «**Сибири**», хоть в крошечном Романсбурге, куда героиня попадает в начале сиквела, — чувствуется сладковатый аромат тлена. Небывалый мир, где плакаты, рекламирующие «Трехгорное пиво», соседствуют с механическими роботами, умирает. Как умирает сумасшедший мастер Ганс Форальберг, из-за которого Кейт и отправилась в свое путешествие.

В этом, если немного прищуриться, можно разглядеть печальное предсказание. Ведь «**Сибирь 2**» — это в каком-то смысле прощание с жанром, один из последних относительно успешных квестов. Да и сам гениальный бельгиец никогда больше не поднимется до таких высот. Но тогда, в 2004 году, никто об этом не думал. Все просто играли.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Sid Meier's Alpha Centauri

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Новая стратегия на старый лад
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Firaxis

«Мы клянемся сделать все, чтобы не повторить кошмарную судьбу Земли» — так заканчивается устав Приемных дочерей Гайи, одной из семи фракций **Alpha Centauri**, осваивающих планету Хирон. Тем обиднее видеть, что самая недооцененная игра Сида Мейера доказывает: от проклятия быть человеком не убежишь в соседнюю звездную систему.

Alpha Centauri — это **Civilization**, забывшая о фокус-группах и маркетинге. Играть в нее сложнее уже потому, что здесь нет готовой системы координат. Все знают, что такое алфавит и чего можно достичь, если его придумаешь, но в Alpha Centauri наука ушла далеко вперед, поэтому приходится внимательно вчитываться в описания технологий, запоминать, привыкать... Единственная точка отсчета в этой Вселенной — человек и его амбиции. Они как раз остались неизменными. Наиболее показателен в этом смысле лидер местных капиталистов, африканец Нуабудике Морган. Оказавшись на незнакомой планете, на расстоянии многих световых лет от дома, он пишет монументальный труд «Этика жадности», выдержки из которого нам иногда зачитывает игра.

Возможно, именно поэтому у Civilization вышло уже три продолжения, а Alpha Centauri так и не дождалась сиквела (аддон **Alien Crossfire** не в счет), хоть и собрала превосходную прессу. Не всем по вкусу, что человек и в космосе остается человеком.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

System Shock

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Космический киберпанк
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Origin Systems/Looking Glass Studios

И через много лет влияние **System Shock** по-прежнему ощущается в самых разных играх, от **Half-Life** до **S.T.A.L.K.E.R.** А тогда, в 1994-м, у него и вовсе не было конкурентов. Какой еще экшен от первого лица мог предложить игроку такие же огромные уровни, такую же свободу, а главное — настолько же необычного и интересного противника?

SHODAN, искусственный интеллект, захвативший космическую станцию «Цитадель», на которой происходит действие игры, это не просто босс, которого в финале надо будет начинить свинцом. SHODAN постоянно напоминает о себе, донимает главного героя электронными письмами, запугивает его... даже насмехается над ним. Что бы вы ни делали, SHODAN всегда будет на шаг впереди, так что ближе к концу начинает казаться, будто уничтожить ее невозможно в принципе. Ни один злодей ни до ни после не вызывал еще такой смеси страха и восхищения.

Увы, коммерческого успеха System Shock не снискал: всего было продано около 170 тыс. копий. Несмотря на это, через 5 лет на свет появился сиквел, еще через восемь — неофициальный ремейк (**BioShock**)... но это уже совсем другая история.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Populous

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Бытие 1:6
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Bullfrog

В каком-то смысле игрок — бог в любой игре. Он всегда немного сильнее, быстрее и умнее компьютерного соперника. В конце концов, есть читы. Но именно в **Populous** божественность игрока впервые стала буквальной.

О зеленые берега бьется синее пиксельное море. Неподалеку, на холмах, стоит несколько домишек. Их жители заняты повседневными делами. Вдруг из-под земли вырываются потоки магмы, уничтожающие все на своем пути. Это враждебное вам божество в очередной раз показывает норов. Такое в Populous происходит постоянно. Вы то и дело обмениваетесь с врагом стратегическими волшебными ударами, рушите дома его приверженцев, лишаете противника источника драгоценной маны. Он, естественно, делает то же самое. В конце партии один угол карты превратится в пепелище, а на другом будут праздновать победу.

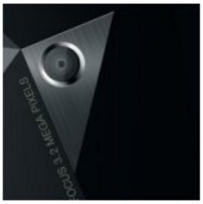
Через много лет Питер Молиньё уже во главе другой компании сделает нечто похожее и назовет новую игру **Black & White**. Заклинания в ней можно будет творить росчерками мышиного курсора, а помогать герою станет корова-переросток. Но в душе это будет все тот же Populous.

Измерь свой **ТехноIQ**

Перед тобой 10 фрагментов известных мобильных телефонов и три варианта названий. Выпиши номера верных ответов, сверь их с нашим ключом на стр. 161 и проверь, хорошо ли ты разбираешься в мобильной технике.

1

1. **HTC** Touch Pro
2. **Nokia** 99901
3. **Sony Ericsson** XPERIA X1



2

1. **HTC** Touch Diamond
2. **iPhone** 5H
3. **Sony Ericsson** C905

3

1. **LG** Viewty
2. **Vertu** Mobiado
3. **Samsung** Serene

4

1. **Samsung** i900 WiTu
2. **LG** K770
3. **HTC** P4350

5

1. **Nokia** N95
2. **Nokia** N82
3. **Nokia** E50

6

1. **Motorola** MotoZINE ZN5
2. **Sony Ericsson** K770
3. **Kodak** P990

7

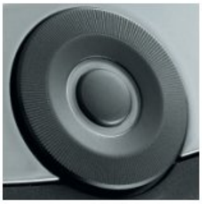
1. **Nokia** 8880
2. **Motorola** Aura
3. **Samsung** i850

8

1. **Samsung** G810
2. **iPhone** 3G
3. **Meizu** M8

9

1. **Nokia** E61
2. **Samsung** i780
3. **Nokia** E71



10

1. **HTC** Touch Cruise
2. **Neonode** X1
3. **HTC** TyTN II

Правильные ответы на странице 161

События, люди, явления, игры

1997

Это был интересный год. DVD-плееры и диски впервые появились в продаже за пределами Японии. Стартовал зонд «Кассини — Гюйгенс» (своей цели — Сатурна — он достигнет лишь восемь лет спустя). На экраны вышел «Титаник», на следующий год получивший одиннадцать «Оскаров». В России появилось два новых игровых журнала. В январе в продажу поступил первый номер «Навигатора игрового мира», а в сентябре — «Игромании». Впрочем, тогда это был совсем другой журнал, значительно больше внимания в нем уделяли прохождениям и секретам. Журнал «Магазин игрушек» сменил вывеску и превратился в Game.EXE. Появилось множество прекрасных игр: **Fallout**, **Carmageddon**, **MDK**, **Ultima Online**, **Grand Theft Auto**, **Age of Empires**, **Postal**, **Myth: The Fallen Lords**, **Quake 2**, **Dungeon Keeper**, **Wing Commander: Prophecy**, **Blade Runner**, **Interstate '76**, **Incubation**, **The Last Express**, **Redneck Rampage**, **Oddworld: Abe's Oddysee**, **Tomb Raider 2**, **Total Annihilation**. На PlayStation вышли **Gran Turismo** и **Final Fantasy VII** (последняя, впрочем, через год появилась и на PC). А тот, кто купил совсем свежую Nintendo 64, мог поиграть в **Pilotwings 64**, **GoldenEye 007** и **Super Mario 64** (первый трехмерный платформер на свете).

Купить нельзя украсть

В 1997 году легального рынка компьютерных игр в России фактически не существовало. Игроки в основном довольствовались лотками на Митинском радиорынке и ларьками в переходах метро. Одна из самых популярных точек находилась на Лубянке, напротив выхода на Мясницкую улицу. Тут терлись те, кому неохота было тратить утро выходного дня на дорогу до Митино. В то же самое время наверху, в магазине «Библио-Глобус», забредшие на второй этаж покупатели обнаруживали на прилавках большие, красочно оформленные картонные коробки **Gabriel Knight: The Beast Within**, **Phantasmagoria**, **Alone in the Dark 3**, **Parkan**...

В среднем за коробку просили около $60 (по тогдашнему курсу — примерно 300 тыс. рублей). Слова «локализация» еще никто не знал. Лишь чуть позже пиратская артель «**Акелла**», чье имя по странному стечению обстоятельств совпадает с названием одного российского издательства, выпустит полностью переведенную и озвученную версию популярного квеста **Full Throttle**. Пока же извлеченные из шестидесятидолларовых коробок игры разговаривали с покупателем по-английски. Что, впрочем, почти никого не смущало, потому что людей, которые могли позволить себе такое удовольствие, в 1997 году было немного, и все они либо знали иностранные языки, либо плевать хотели на сюжет и диалоги.

64 мгновения весны

В марте на европейских прилавках появилась Nintendo 64, наследница популярной в постсоветской России SNES. То было странное время. В каком-то смысле консоли одного с N64 поколения можно сравнить с предками современных наземных животных, впервые вышедшими из моря на сушу. Они еще не знали, кем им быть. Оставить ласты или отрастить ноги? А сколько именно? От жабр уже можно отказываться или лучше подождать? А плавательный пузырь точно не нужен? Странные формы, неоднозначные решения. Один из самых актуальных вопросов — на какой носитель информации делать ставку? Впервые за много лет монополия картриджей поколеблена — все большее распространение получают CD. И выглядят они современнее, и данных на них помещается не в пример больше, и себестоимость у компакт-дисков ниже. Зато картриджи быстрее, и с ними не страшны никакие пираты.

В **Nintendo** решили, что скорость и защита от копирования — вещи более важные (да и вообще, от добра добра не ищут). А вот их главные... пожалуй, даже единственные настоящие конкуренты выбрали CD. PlayStation, появившаяся чуть больше двух лет назад (в 1994-м), к 1997 году сумела отобрать у некогда популярной SNES звание русской народной консоли.

В те годы **Sony** напоминала современную **Microsoft**. Огромная корпорация, не проявлявшая прежде никакого интереса к игровому рынку, вдруг решила попробовать себя на новом поприще. Только в отличие от Microsoft Sony не пришлось несколько лет доказывать серьезность своих намерений, терпя постоянные убытки.

Как получилось, что опытная Nintendo проиграла новичку (и не только в России)? Ответить на этот вопрос нелегко. Технически PlayStation была слабее N64. Ее процессор работал на тактовой частоте около 30 МГц, а Nintendo 64 выдавала примерно 90 МГц. Значит, дело не в красивой картинке. Возможно, к 1997 году мы просто досыта наелись Марио. Или округлый компакт-диск внезапно показался нам милее грубо сбитого картриджа. Скорее всего, во внезапной популярности PlayStation виноваты пираты: копиро-

Хорошую службу Fallout сослужило прекрасное чувство юмора создателей игры.

Скорее всего, судьбу Nintendo 64 в России решили картриджи: их было дорого и неудобно пиратить.

вать CD оказалось гораздо проще, чем картриджи, и стоили диски дешевле.

Хранить вечно

В сентябре 1997 году на сожженном атомной войной западном побережье США решалась судьба всего мира. Безымянный герой, родом из подземного бункера, где укрылись от взрывов и радиации некоторые американцы, встал на пути огромной армии супермутантов. И в конце концов одержал верх, но в награду был изгнан из родных катакомб. Миллионы игроков по всему миру выучили его историю наизусть и спустя многие годы помнят каждый нюанс, каждый поворот сюжета.

О **Fallout** нельзя сказать, что это просто «популярная» или «известная» игра. Между второй (1998) и третьей частью была долгая пауза почти в десять лет, и все равно — сериал поминали при любом удобном случае. С ним сравнивали новые игры и в 2000 году, и в 2007-м. Причем сравнение практически всегда было не в пользу новинок. **Black Isle** удалось создать фантастически долговечную игру. Fallout не стареет. Время его обтекает, словно река огромный камень. Возможно, пройдет сто лет, а этот валун будет все так же лежать посреди потока, только бока его, отполированные водой, станут блестеть еще сильнее.

Человек, который делал игрушки

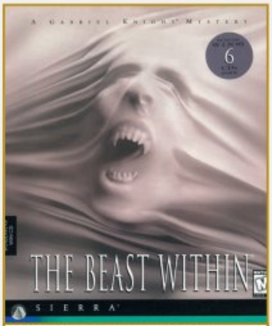
В октябре не стало Ганпея Йокои — легендарного дизайнера Nintendo. Некоторые фрагменты его биографии напоминают роман. В Nintendo он устроился в 1965 году... на должность завхоза. Лишь через пять лет его случайно заметил один из руководителей компании, Хироси Ямаути. Явившись с визитом на фабрику, где работал Ганпей, босс из Киото увидел телескопическую руку, которую скучающий завхоз придумал и собрал в свободное время. Рука эта получила название **Ultra Hand** и продалась более чем миллионом экземпляров. А Ганпей из завхоза превратился в дизайнера.

Дальнейшая его карьера была тесно связана с портативными консолями. Достаточно сказать, что именно ему мы обязаны появлением на свет линейки **Game & Watch** (в Советском союзе похожие аппараты — «**Ну, погоди!**», «**Тайна океана**» — собирала «**Электроника**») и **Game Boy**. Причем в последнем случае боссы Nintendo настоятельно требовали оснастить консоль цветным экраном. Но одной из главных целей Ганпея было создать устройство, которое могло бы несколько часов проработать на четырех пальчиковых батарейках. А добавление «лишних» цветов увеличило бы расход энергии. В долгом противостоянии между корпорацией и ее сотрудником победил последний. Как выяснилось позже, прав был именно он: конкурирующие платформы хоть и радовали глаз цветным изображением, но потребляли столько энергии, что назвать их портативными просто не поворачивался язык. В результате бренд Game Boy успешно дожил до середины 2000-х, а о каком-нибудь **Atari Lynx** сейчас помнят единицы.

Еще одна неоспоримая удача Ганпея — **Metroid** (1986). Первая игра одного из классических сериалов Nintendo — тоже его детище.

Впрочем, были у него и неудачи, главная из которых — **Virtual Boy**, портативная консоль с огромными очками, в которых проецировалось красно-черное, якобы трехмерное изображение. От веса устройства очень быстро начинала болеть шея, а от неудачного сочетания цветов — голова. После провала Virtual Boy к Ганпею в компании начали относиться прохладно, и ему пришлось уволиться. Покинув Nintendo, он некоторое время работал над новой портативной консолью — **WonderSwan** для **Bandai**. Увы, в продаже она появилась лишь через два года после его смерти.

Погиб Ганпей Йокои внезапно. 4 октября машина, в которой находились он и сотрудник Nintendo Эцуо Кисо, не поделила дорогу с другим автомобилем. Участники происшествия остановились у обочины шоссе, чтобы осмотреть повреждения. Во время этого осмотра Эцуо и Ганпея сбила проезжавшая мимо машина. Первый был тяжело ранен, но выжил. Осмотрев второго, прибывшие на место врачи констатировали смерть. ■



Лицензионные игры в России 1997-го были. Но — мало, дорогие и только на английском.

Вышедший в 1997 году квест Blade Runner занимал целых четыре компакт-диска.

Ганпей Йокои и его рукотворный памятник — придуманный им Game Boy(вверху).

Железные новости

Николай Жогов

Неттопы от NVIDIA

Не так давно **NVIDIA** продемонстрировала новую платформу для сверхкомпактных настольных ПК (неттопов), получившую имя **Ion**. По замыслам разработчиков в ее состав будет входить интегрированный чипсет **GeForce 9400M** и процессор **Intel Atom**.

Сильные стороны GeForce 9400M — это мощная (по меркам компактных ПК) графическая подсистема и поддержка памяти типа DDR3. Однако чипсет от NVIDIA отличается высоким энергопотреблением. В этом плане привлекательнее выглядят наборы системной логики от **Intel**.

Да и с процессорами Atom все не так просто: на данный момент эти ЦП поставляются исключительно с чипсетами **i945GC** и **i945GSE**. Intel вовсе не горит желанием делиться таким лакомым куском пирога. NVIDIA это не смущает — компания надеется на разрешение проблемы в самое ближайшее время. Но в целом будущее NVIDIA Ion пока не определено.

Орбитальная мышь

После долгих (на протяжении целого года) скитаний концепт оригинальной мышки **Orbita Mouse** все-таки нашел своего спонсора. Ее выпуском займется компания **Cyber E Sport**.

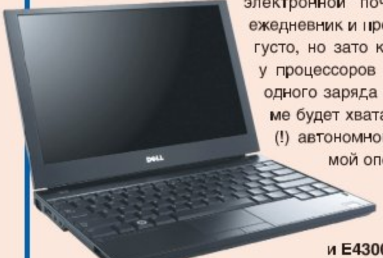
Что же такого интересного в маленькой круглой Orbita Mouse? Это мышь с нестандартным подходом к управлению. На ней есть две программируемые кнопки, но нет колеса прокрутки. Вместо этого сама мышь умеет вращаться вокруг своей оси. Для этой функции сразу находится масса применений — например, прокрутка страниц (с разной скоростью в зависимости от того, как быстро вы вращаете мышку), поворот камеры в играх и редакторах 3D-графики.

Orbita Mouse полностью совместима с **Windows** и **Mac OS**. Разрешение оптического датчика мышки 800 dpi. Грызун беспроводной, работает от встроенного аккумулятора. Заряжать Orbita Mouse надо на USB-кредле из комплекта поставки.

Эра гибридов

Компания **Dell** известила публику о том, что вскоре она оснастит некоторые из своих ноутбуков парой процессоров, отличающихся между собой по архитектуре. Эффект должен быть такой же, как и от совместного использования дискретной и встроенной видеокарт, — значительная экономия энергии.

Основной работник — ЦП производства **Intel**. На его плечи лягут все трудоемкие задачи. Дополнительный процессор за авторством **ARM** будет работать только со встроенной операционной системой. Она оснащена минимальным набором функций: клиент электронной почты, адресная книга, ежедневник и простенький браузер. Негусто, но зато какие плюсы: аппетиты у процессоров ARM очень скромные, одного заряда батареи в таком режиме будет хватать на нескольких дней (!) автономной работы под этой самой операционкой.



Первыми «гибридными» ноутбуками станут модели **E4200** и **E4300** из серии **Latitude**.

Убийственный хедшот

Год назад компания **TN Games** выпустила жилет **FPS Vest**, реализующий эффект обратной отдачи при попадании в игрока виртуальных пуль. Устройство нашло своих почитателей среди геймеров и утонченных мазохистов. И вот разработчики решили продолжить изыскания в этой сфере. Недавно они представили публике шлем **HTX Helmet**, с помощью которого игрок физически чувствует попадание пули в голову своего виртуального альтер эго.

Размазать мозги по стенке устройство, конечно же, не в состоянии — мощности маловато. А вот обеспечить головную боль после нескольких часов динамичного экшена — это всегда пожалуйста. Думаем, что суровых любителей реализма такие мелочи не остановят. Наша рекомендация производителю: вместе со шлемом прикладывайте солидный запас аспирина.

Что пытливые умы из TN Games предложат игрокам в следующий раз, нам даже представить страшно.

Без видеокарты

Компания **Microsoft** выступила с интереснейшим заявлением. Грядущая операционная система **Windows 7** сможет обрабатывать графические приложения, совместимые с **DirectX 10** и **DirectX 10.1**, без участия видеокарты. По заверениям разработчиков, все расчеты, необходимые для построения изображения, будет выполнять центральный процессор. Выдающихся скоростей, правда, не ждите. К примеру, в **Crysis** при разрешении 800x600 и низких настройках графики **Core 2 Quad** (на частоте 3 ГГц) выдает fps на уровне шести кадров в секунду. Очевидно, что новая технология предназначена для любителей пасьянсов, а вовсе не для хардкорных игроков.

Обработка графики силами ЦП была нормой пару десятилетий назад. Возвращаемся к истокам?

Windows Se7en
Energize your world.

Итоги конкурса компании Cooler Master «ПОМЕРЯЕМСЯ!»

Подводим итоги конкурса от компании Cooler Master:

1 место — Сергей Васюк, vasjuk@... Приз — блок питания Cooler Master Real Power M620.

2 место — Евгений Агапченко, brat2studio@... Приз — корпус Cooler Master CM 690.

3 место — Алексей Дудин, ALDU1@... Приз — процессорный кулер Cooler Master GeminII.

Новости одной строкой

- Компьютерная мышка недавно отпраздновала свое сорокалетие. Именно столько времени прошло с момента первой публичной демонстрации устройства Дугласом Энгельбартом на выставке Fall Joint Computer Conference.
- **OCZ** выпустила флэш-накопитель **Throttle** с интерфейсом eSATA. По скоростным показателям устройство в несколько раз быстрее конкурентов.
- Фирма **Acer** стала лидером на рынке нетбуков. Семейству **Aspire One** удалось обогнать по продажам вездесущую серию **ASUS Eee PC**.
- Компания **Logitech**, существующая на рынке без малого 26 лет, недавно продала свою миллиардную компьютерную мышь.
- В ассортименте продукции **Intel** появились первые двуядерные процессоры **Celeron** для мобильного сегмента — модели **T1700** и **T1600**.
- **NVIDIA** назвала ориентировочную цену своих трехмерных очков **3D Vision**. Они обойдутся покупателям в $200.
- Компания BFG представила линейку игровых high-end компьютеров со встроенным сенсорным дисплеем для мониторинга и разгона системы.
- Dell готовит к запуску свой новый ноутбук adamo, который по стройности и легкости составит конкуренцию самому Apple MacBook Air.

Падающие окна

Семейство операционных систем **Microsoft Windows** постепенно сдает свои позиции. Об этом недвусмысленно говорит сухая статистика. Впервые за весьма долгий период доля рынка ОС для ПК, контролируемая Microsoft, упала ниже 90%. Меж тем еще пять лет назад она составляла почти 98%. По мнению аналитиков, в значительной степени позиции Windows подорвала **Vista**, которая, несмотря на все старания редмондского гиганта, так и не обрела популярности. В то же время все больше людей присматриваются к операционным системам на основе **Linux** и адаптированным под ПК версиям **Mac OS**.

Очевидно, что Microsoft надо срочно исправляться — провал грядущей **Windows 7** может привести к катастрофе.

Больше индивидуальности!

Мышь **G9** от **Logitech**, столь популярная среди профессиональных игроков, отныне поддается индивидуализации. Именно на примере этого грызуна компания решила обкатать новую услугу. Любой желающий может заказать для своей G9 сменную панель с уникальным рисунком, который клиент выбирает самостоятельно. Хотите, чтобы на мышке красовался ваш ник, портрет любимого хомячка или кровавый зомби, нарисованный за пять минут в Paint? Без проблем! Правда, за панельку придется отдать $20, а полноценный комплект из мыши и уникального «скина» обойдется в $99. Производитель обещает, что благодаря специальной технологии печати нанесенное изображение не будет стираться очень долго.

Интересно, последуют ли другие производители мышей примеру Logitech? Задумка-то чертовски хороша!

Пессимистичный настрой

Intel, как известно, одна из главных движущих сил в развитии рынка нетбуков. Большая часть этих устройств построена на процессоре **Atom**. Но, как выяснилось, компания поменяла свое отношение к нетбукам — Intel уже не верит в их успех.

И вот почему. Во-первых, нетбукам так и не удалось создать собственную рыночную нишу. Люди отдают предпочтение дорогим моделям, которые по параметрам ближе к простым ноутбукам. Относительно дешевые, но слабые модели особым спросом не пользуются. Во-вторых, Intel осознает, что из-за малых размеров нетбука пользоваться им неудобно. Оказывается, многие покупатели возвращают эти устройства на прилавки магазинов в первые несколько дней после приобретения — попросту не выдерживают общения с миниатюрной клавиатурой.

Впрочем, отворачиваться от рынка нетбуков компания не планирует, а выход из сложившейся ситуации видит в существенном снижении их стоимости.

Альтернативный инструментарий

Организация **Khronos Group** опубликовала спецификации **OpenCL 1.0** — бесплатного кроссплатформенного стандарта программирования для потоковых процессоров. Создавался данный API прежде всего как единый инструмент для написания тех приложений, которые при расчетах задействуют ресурсы видеокарт. Напомним, что **NVIDIA** для создания таких программ предлагает использовать собственный стандарт **CUDA**, **AMD** довольствуется разработкой под названием **Stream**. С приходом OpenCL у разработчиков появился универсальный API, а его поддержка вскоре будет внедрена в SDK от NVIDIA и AMD.

Что интересно, OpenCL подходит для программирования самых разных многоядерных процессоров — например, чипа **Cell**, который установлен в консоли **PlayStation 3**.

Железные итоги 2008

Самые интересные IT-события прошедшего года

Алексей Горбунов

В прошедшем году IT-индустрия заставила нас поволноваться. Новый виток борьбы двух основных производителей видеокарт, громкие анонсы от одной известной процессорной компании и робкие попытки показать себя от ее прямого конкурента, нашествие мобильных маломощных ноутбуков — вот три главных события компьютерного мира, случившиеся в 2008 году.

3 место. Дела процессорные

Жила-была компания **Intel**, и делала она процессоры. И все было хорошо, пока на горизонте не возникла **AMD**, которая стала потихоньку отвоевывать у Intel рынок ЦП... Эта сказка длилась недолго и закончилась в 2003-2005 годах на поколении процессоров **Athlon XP** (построенных на легендарном ядре **Barton**) — одной из самых успешных линеек AMD. После этого все вернулось на круги своя. Intel продолжает движение вперед, сметая все на своем пути, и осваивает все новые области для реализации идей.

2008 год не стал исключением из правила. В ноябре 2007-го AMD представила линейку четырехъядерных процессоров **Phenom X4**, у которых спустя немного времени обнаружилась ошибка в одном из ключевых блоков. И только в марте 2008 года компания выпустила ЦП на новом степпинге B3, работающие как надо. Однако по производительности они не шли ни в какое сравнение с аналогичными по цене процессорами Intel. К тому же Phenom X4 очень плохо поддаются разгону. К примеру, частоту **Intel Core 2 Quad Q6600** можно легким движением руки поднять с 2,4 ГГц до 3 ГГц, а проделать то же самое для равного по стоимости **Phenom X4 9750** — сродни подвигу.

Также весной на прилавки магазинов попали усеченные до трех ядер модели из серии **Phenom X3**, которые, как ни странно, оказались более интересными, нежели их старшие собратья. Трехъядерные процессоры стоят дешевле и могут хоть как-то конкурировать с равноценными ЦП производства Intel. Да и гонятся они получше, чем Phenom X4.

В 2009 году нас ждет как минимум один важный анонс от AMD — платформа **Dragon**, ключевым компонентом которой станет процессор **Phenom II X4**. Ожидается, что по производительности новые ЦП опередят предшественников минимум на 30%. Плюс к тому, Phenom II будут более податливы в разгоне.

Процессоры из серии Core i7 вышли аккурат в конце 2008 года и сразу же побили все рекорды производительности.

Что до Intel, то у них все идет по плану. В начале года появилась 45-нм линейка **Penryn**, отличающаяся широким выбором моделей, каждая из которых отлично поддается разгону. Под занавес 2008 года мир содрогнулся от прихода **Nehalem** (они же **Bloomfield**, они же **Core i7**). Если поколение Penryn было эволюционным развитием линейки **Core 2**, то Core i7 совершили небольшую революцию. Новая архитектура ЦП, встроенный 3-канальный контроллер памяти, материнские платы с разъемом Socket LGA1366, поддержкой до 24 Гб оперативной памяти DDR3, а также технологий **ATI CrossFire** и **NVIDIA SLI**, вместе взятых.

Сначала Phenom X4 лечились от внутренних ошибок, потом пытались доказать, что они тоже имеют право на существование. Первое удалось, второе — не очень.

По традиции первыми появились производительные модели из высшего ценового сегмента, среди которых отдельным столпом выделяется **Core i7-965 Extreme Edition**. Это 4-ядерный процессор с частотой 3,2 ГГц, предназначенный для энтузиастов с большим кошельком, о чем недвусмысленно говорит его цена. Зато после сборки системы из Core i7-965, производительной материнской платы, быстрой памяти и пары-тройки мощных видеокарт на выходе получается компьютер высшего класса — круче и дороже просто некуда.

В мобильном мире ситуация сложилась донельзя похожая. AMD представила платформу **Puma**, ключевые компоненты которой: дву-

Всего за один месяц платы ASUS в компании процессоров Nehalem успели установить сразу несколько мировых рекордов по разгону и производительности.

Toshiba Qosmio X300 — одно из самых мощных решений на базе Centrino 2.

ядерные процессоры **Turion Ultra**, чипсет **M780**, ноутбучные видеокарты из серии **Radeon HD 3000**. По возможностям, энергопотреблению и производительности Puma-ноутбуки выглядели очень привлекательно. Но всю малину опять испортила Intel.

В июле 2008 года свет увидела платформа **Centrino 2** (Montevina), а вместе с ней пришли мощнейшие ноутбуки, как для работы, так и для игр. Новые чипсеты умели работать с самыми современными мобильными процессорами Penryn, включая четырехъядерные Extreme-модели, — такого Intel прежде никогда не делала. Дополняли картинку поддержка памяти DDR3, обновленное графическое ядро **GMA X4500** (разумеется, ноутбуки на мощнейших решениях NVIDIA никто не отменял), а также встроенный WiMAX-модуль.

Несмотря на всю новизну и свежесть обозначенных выше мобильных платформ, ноутбуки так и не стали полноценной заменой ПК. Мощнейшие **Toshiba Qosmio X300** и **ASUS G71V** легко переваривают современные игры при средних настройках на невысоких разрешениях. Стоит загрузить их тем же **Crysis Warhead**, выставив опции качества на максимум, и ноутбуки сразу начинают буксовать. Не забываем при этом, что G71V стоит 90 000 руб., а Qosmio X300 — 120 000 руб. Есть о чем задуматься, не правда ли?

Однако процессорных лидеров это не смущает, и уже в этом году мы увидим ноутбуки на обновленных платформах. AMD готовит **Shrike** — решение из разряда все-в-одном: под общей процессорной крышкой разместятся двуядерный ЦП (возможен также и одноядерный вариант) со встроенным контроллером памяти DDR3 и мощное графическое ядро с поддержкой DirectX 10. Также будет присутствовать дискретная видеокарта на графическом чипе следующего поколения под кодовым названием **M90**. Насколько эффективно и слаженно все это будет работать, остается только гадать — задумка весьма амбициозная. Пожелаем AMD удачи.

У Intel все прозаичнее. Вместе со вторым поколением ЦП Nehalem компания представит платформу **Calpella**, которая, как не трудно догадаться, базируется на мобильных моделях процессоров Core i7. Обещают поддержку памяти DDR3 с частотой до 1600 МГц, твердотельных накопителей, а еще банку варенья и корзину печенья. Что выйдет в итоге — увидим осенью 2009 года.

Кроме того, в 2008 году...

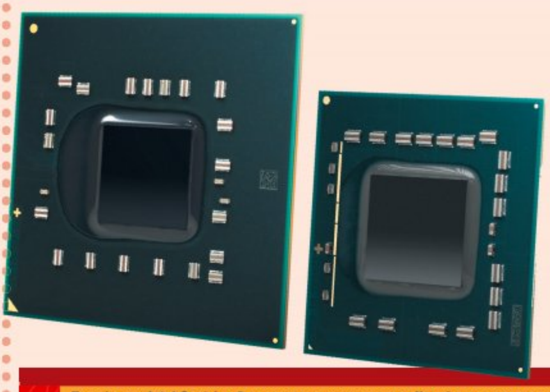
■ Вышла платформа **Intel Skulltrail**. В ее основе — материнская плата **Intel D5400XS**, на которую можно установить целых два 4-ядерных процессора **QX9775**. Вдобавок ко всему, D5400XS оснащена четырьмя разъемами PCIe x16 и совместима как с **ATI CrossFire**, так и с **NVDIA SLI**. Колоссальный потенциал платформы так и остался невостребованным. На момент ее выхода не было игр, умеющих эффективно использовать 8 ядер (нет их и сейчас). Да и цена Skulltrail сильно кусалась. К примеру, за пару процессоров QX9775 надо было выложить минимум $3000.

■ Компания **OCZ** выпустила устройство **Neural Impulse Actuator** (NIA), которое позволяет играть силой мысли. Будучи надетым на голову, манипулятор улавливает волны мозговой активности, а также сокращения мышц лица и движения глаз. Специальное ПО переводит полученные данные в команды управления виртуальным персонажем. Поиграть с помощью NIA действительно удается, но перед этим приходится очень много времени провести за калибровкой устройства.

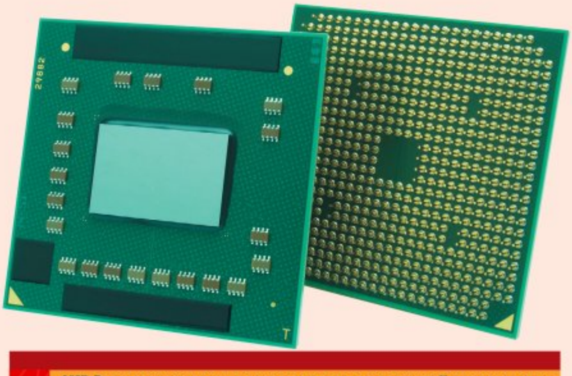
■ Пришел конец войне форматов **Blu-ray** и **HD DVD**. Компания **Toshiba**, занимавшаяся продвижением HD DVD, заявила, что больше не будет производить плееры и рекордеры для носителей данного формата.

Долгое время основным козырем HD DVD оставался тот факт, что многие крупные голливудские студии выпускали фильмы в высоком разрешении исключительно на этих носителях. Лишившись поддержки гигантов киноиндустрии, HD DVD уже не мог противостоять Blu-ray, и было решено похоронить формат.

■ Неожиданно для всех воскресла **S3 Graphics**. Компания выпустила новую линейку графических плат: **Chrome 400** — для бюджетных настольных систем, **Chrome 400 ULP** — для ноутбуков и нетбуков. Также S3 представила **S3FotoPro** — специальное ПО, которое силами ее видеокарт проводит автоматическую коррекцию цвета и ретуширует графические изображения.



Платформа Intel Centrino 2 привнесла много нового. Ноутбуки стали дороже и мощнее, но для игры на высоких настройках они все равно никуда не годятся.



AMD Puma привлекала внимание еще на стадии анонсов. К сожалению, после выхода Centrino 2 все взоры общественности оказались обращены на мобильную платформу Intel.

2 место. Смена вожака в стае видеокарт

Лето-2008 не баловало нас жаркими деньками, зато по части горячих анонсов оно явно удалось. Чего только стоит очередной этап великого противостояния NVIDIA и AMD (в лице ATI)! Что самое интересное, если с процессорами у последней дела не фонтан, то новые видеокарты очень удались. Но обо всем по порядку.

Еще весной было известно, что обе компании готовят замену своим текущим моделям видеокарт. И вот в конце июня выходят платы из новых линеек. NVIDIA представила **GeForce GTX 280** и **GTX 260** — мощные, прожорливые до энергии, нацеленные на high-end-сегмент платы — и села в лужу. Потому что вышедшие в то же время **Radeon HD 4850** и **HD 4870** оказались без пяти минут идеальными по соотношению цены и качества. Особенно здорово выступила Radeon HD 4850 — эта плата одним махом сделала все видеокарты NVIDIA из средней ценовой категории, вплоть до **GeForce 9800 GT**, и наравне конкурировала с более дорогой **GeForce 9800 GTX**.

NVIDIA среагировала незамедлительно. Цены на топовые платы пошли вниз, ко всем видеокартам из серий 8xxx, 9xxx и 2xx оперативно прикрутили поддержку **PhysX** (не зря же покупали по весне компанию **Ageia**). Затем вышел **GeForce Power Pack**, включающий демоверсии игр с поддержкой ускорения физики, программу для кодирования видео силами плат NVIDIA и прочие вкусности.

Были анонсированы усовершенствованные версии GeForce 9800 GTX и GTX 260. В первом случае поменялся техпроцесс производства чипа (с 65 нм на 55 нм), немного возросла его частота, а обновленная плата обрела название **9800 GTX+**. 260-ю переделали серьезнее: увеличили число потоковых процессоров (с 192 до 216 штук) и текстурных блоков (с 64 до 72 штук). Конечные производители видеокарт не получили инструкций по наименованию новинок, поэтому каждый решил обозвать новый GTX 260 так, как ему вздумается. В продаже сейчас можно найти: GeForce GTX 2, GTX 260 Core 216 и еще несколько вариаций на тему. Учитывая, что предыдущие модели никуда не делись, через 5 минут изучения прайс-листа какой-нибудь крупной компьютерной фирмы мозг начинает закипать.

Но сопротивляться напору Radeon было уже поздно. AMD выждала момент и нанесла следующий удар — выпустила сдвоенную **Radeon HD 4870 X2**, которая сразу же завоевала титул самой быстрой видеокарты осени. Следом прибыли платы **Radeon HD 4830** и **Radeon HD 4670/4650**, которые успешно потеснили NVIDIA в сегменте решений для бюджетных систем. Компании не оставалось ничего другого, как сидеть, скрежетать зубами и обращать внимание покупателей на альтернативные возможности своих видеокарт. Вернулась из небытия технология стереоочков, вышел второй GeForce Power Pack, да и Intel очень подсобила, разрешив технологию SLI на материнках с чипсетом X58.

В начале 2009 года NVIDIA готовится взять реванш — выпустит видеокарты **GeForce GTX 285** и **GTX 295**. Первая будет преемницей GTX 280 — возрастут частоты ядра и памяти, понизится тепловыделение, ожидаемый прирост быстродействия составит 10%. GTX 295 есть не что иное, как «бутерброд» из пары плат, на каждой из которых распаян графический чип (нечто среднее между ядром GTX 280 и GTX 260) и 896 Мб памяти. Планы AMD пока более расплывчатые. По слухам, компания представит усовершенствованный вариант платы Radeon HD 4870, с 40-нм графическим чипом, поддержкой **DirectX 11** и стандарта **OpenCL**.

1 место. Они заполонили планету

Нетбук… Трудно сказать, сколько раз в этом году мы слышали, произносили, читали, писали это слово. Термин быстро и прочно вошел в нашу жизнь. Начиналось все вполне невинно: кто-то решил делать сверхдешевые ноутбуки, продавать их правительствам развивающихся стран, чтобы те, в свою очередь, бесплатно раздавали устройства нуждающимся гражданам. Другие придумали, как без лишних хлопот на этом заработать. Берется искомое устройство, доводится до вменяемого вида (чтобы выглядело и работало как ноутбук, а не кусок пластика для развивающихся стран) и запускается в продажу. Что было дальше, вы прекрасно знаете… Бум, настоящий бум! Такой популярности не ожидал никто.

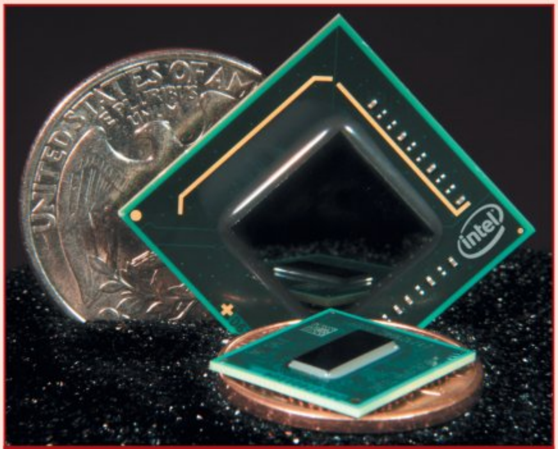
Первопроходцем стала компания **ASUS**, которая осенью 2007 года анонсировала **Eee PC 700** — машинку с 7-дюймовым экраном, экономичным процессором Intel, 512 Мб памяти и твердотельным накопителем на 2 Гб. Зимой 2008 года свет увидели еще несколько моделей из 700-й линейки, которые различались между собой объемами и типами встроенных накопителей, наличием/отсутствием веб-камеры, установленной ОС. Весной пришла пора для серии **Eee PC 900**. Диагональ экрана подросла до 9 дюймов, объем памяти увеличился до 1 Гб, изменился (в лучшую сторону) внешний вид и компоновка нетбука.

GeForce GTX 280 недолго удерживала титул самой быстрой видеокарты.

Фраза «есть просто GTX 260, а есть GTX 260 с большим количеством процессоров» вызывает массу удивления у непосвященных. Может, стоило назвать плату хотя бы GTX 265?

Узкая, компактная, чертовски быстрая и доступная по цене. Radeon HD 4850 — главная видеокарта 2008 года.

Объединение пары видеочипов на одной плате — это пошло и банально, но зато как действенно!



Intel всегда диктовала моду производителям техники — что в настольном, что в мобильном сегментах.

Затем случилась выставка **Computex 2008**. Одним из главных ее событий стало представление нового экономичного процессора **Intel Atom**, а также вагона и маленькой тележки устройств на его основе. КПК, коммуникаторы, UMPC, настольные мини-ПК и, конечно же, нетбуки. Ведущие IT-компании вняли успеху ASUS. Каждая хотела доказать, что может выпустить устройство не хуже, а то и лучше, чем пресловутый Eee PC. **GIGABYTE**, **MSI**, **ACER**, **Lenovo**, **Dell** — вот далеко не полный список производителей, которые ввязались в борьбу.

По осени нас ожидал наплыв самых разных мини-ноутов, а термины «нетбук» и «Intel Atom» оказались связаны между собой сильнее, чем сиамские близнецы. Из всего многообразия моделей нам особенно запомнились **Acer Aspire One**, **MSI Wind U100**, ну и, конечно же, разные варианты Eee PC. Машинка от Acer очень понравилась своим исполнением: изящный корпус, приятные расцветки, удобная клавиатура. Wind U100 выглядит не так эффектно, зато он оснащен отличным дисплеем с далеко не бюджетной светодиодной подсветкой. Качество картинки у детища MSI на порядок выше, чем у многих представителей семейства мини-ноутбуков.

ASUS за год успела разродиться таким количеством нетбуков, что, наверно, уже сама путается в своих моделях. Мы отметим **Eee PC 1000H** — устройство на процессоре Atom, с 10,2-дюймовым дисплеем, вместительным жестким диском и отменным 6-ячеечным аккумулятором, обеспечивающим до 5 часов автономной работы. Ну и отдельной строкой идет элитный нетбук **Eee PC S101**. Почему элитный? Да потому, что бюджетный, маломощный, экономичный ноут по определению не должен продаваться за 20-22 тысячи рублей. А S101 стоит именно столько, и значительную часть этой суммы его покупатель отдаст за люксовое оформление (дорогой пластик, кристаллы Сваровски и все такое). Вот и среди нетбуков появились VIP-модели…

Кроме того, в 2008 году…

■ Сотрудники **IBM** продемонстрировали прототип чипа, охлаждаемого текущей внутри него водой. Тихие системы без радиаторов и вентиляторов перестали быть уделом фантастов.

■ Известный журнал **Esquire** весьма оригинально отметил свое 75-летие. При создании обложки сентябрьского номера вместо обычной бумаги и красок были использованы электронные чернила.

■ Некий **Иран Бэдит** модифицировал драйвера для **Radeon HD 3870** таким образом, что видеокарта научилась полноценно взаимодействовать с движком **PhysX**. Реакция **NVIDIA** оказалась очень положительной. Компания даже открыла Бэдиту доступ ко всем ресурсам, связанным с разработкой PhysX.

■ Компания **Seagate** выпустила жесткий диск из серии **Barracuda 7200.11**, отличающийся рекордным объемом в 1,5 Тб.

■ **AMD** возродила забытую торговую марку **All-In-Wonder**. Первым продуктом обновленной линейки стала видеокарта **Radeon HD 3650**, оснащенная встроенным ТВ-тюнером.

■ Интегральной микросхеме, одному из ключевых изобретений двадцатого века, исполнилось ровно 50 лет.

■ Основатель империи **Microsoft** и самый богатый человек на Земле **Билл Гейтс** отошел от непосредственного руководства своей корпорацией. Теперь он решил сосредоточиться на благотворительности.

В 2009 году нетбуки перейдут на следующую ступень развития. ASUS готовит новую модель с сенсорным экраном и поддержкой функции multitouch, на машинку будет установлена **Microsoft Windows 7**. Acer обещает выпустить обновленный Aspire One с 10-дюймовым дисплеем и парой-тройкой усовершенствований. Ну а с **Wind U120** мы уже успели познакомиться. Новый нетбук от MSI вышел красивым и более удобным, чем его предшественник. Вдобавок U120 обзавелся поддержкой мобильных сетей третьего поколения (3G), что в наше время особенно актуально. ■

В активе у MSI Wind U100 отличный экран со светодиодной подсветкой — большая редкость среди мобильных устройств вообще и нетбуков в частности.

Acer Aspire One, пожалуй, самый опрятный нетбук среди себе подобных.

Все началось с ASUS Eee PC, а вот чем закончится — не знает никто.

Долой провода?

Тестирование проводных и беспроводных наушников

Дмитрий Колганов

Революция в мире портативного аудио — возможно ли такое в наши дни? Оказывается, да. Более того, она уже успела свершиться, только прошла незаметно. Мы говорим об избавлении от надоевших всем проводов, о технологии Bluetooth, а конкретнее — протоколе A2DP.

Поначалу A2DP не привлек особого внимания. Да, компании подхватили идею и начали выпуск стереогарнитур, но скорее по инерции, а не ради качества. К чему все это привело, известно всем: появилось мнение о том, что Bluetooth — не для меломанов.

Со временем некоторые производители оценили весь потенциал новой технологии. Раньше всех это сделала **Sony**. Она серьезно подошла к делу и в итоге представила целую серию беспроводных наушников, начиная с затычек и заканчивая полноразмерными «лопухами». Причем все наушники рассчитаны именно на ценителей чистого и качественного звука.

Действительно ли современные Bluetooth-наушники могут наравне состязаться со своими проводными собратьями? Как раз это мы решили проверить на практике — взяли беспроводные модели от Sony и протестировали их на всем, чем только можно, начиная с компьютеров и заканчивая плеерами.

Лицензия на звук

Вообще, тест затевался с целью подтвердить всю революционность A2DP. По идее, Bluetooth-наушники не должны зависеть от источника звука, ведь они работают только с потоками данных. Теоретически им все равно, откуда будет передаваться музыка, хоть с телефона, хоть с холодильника, в дверцу которого встроен портативный компьютер. Чтобы подтвердить или опровергнуть это, мы обзавелись парой телефонов и одним плеером с поддержкой Bluetooth. В конкуренты Bluetooth-музыкантам мы записали несколько проводных наушников из разных ценовых категорий, которые отдельно тестировали на плеере **Sony NWZ-E435F**.

Прекрасно понимая, что плеерные наушники обычно используют в далеко не идеальных условиях, мы покинули студийные комнаты со звукоизоляцией и отправились на улицу. Также все модели прошли испытания в метро, дома и в офисе, музыка лилась и днем, и ночью. Причем это были не часовые проверки вроде «надел, послушал и снял». Каждые наушники тестировались минимум два дня. Таким образом, были объективно оценены: удобство дужек, уровень давления на уши, дизайн и, конечно же, звук. Список прослушиваемых композиций, помимо прочего, включал старые хиты коллектива Motley Crue, новый альбом группы Metallica и душещипательные произведения Баха.

Sony DR-BT20NX

Технические характеристики ● **Тип**: внутриканальные ● **Bluetooth-совместимый профиль**: A2DP/AVRCP/HFP/HSP ● **Уровень искажений**: менее 1% при 1 кГц ● **Диапазон частот**: 20-20000 Гц ● **Время работы**: 11 ч ● **Время зарядки батарей**: 3 ч ● **Радиус сигнала**: 10 м ● **Размеры**: 22x51x30 мм ● **Вес**: 37 г ● **Цена:** 3000 руб.

Первыми у нас выступают затычки — самый нетривиальный вид беспроводных наушников. Основная сложность их разработки заключается в поиске места для модуля связи и аккумуляторов. Sony не стала особо напрягаться по этому поводу. В случае **DR-BT20NX** используются серийные динамики-капельки, к которым привешено все необходимое для работы без проводов. Bluetooth-модуль получился размером с приличную флэшку. Оформление очень симпатичное: дорогой черный пластик, серебристые вставки и яркие светодиоды. К наушникам от модуля идет кабель в металлизированной обмотке. Получается этакое ожерелье на шею. Носить удобно, хотя наличие проводов немного расстраивает.

Для того чтобы в первый раз соединить DR-BT20NX с телефоном, нужно зажать кнопку питания и перевести устройство в режим Pairing. После этого в мобильнике выбираем необходимые опции, и связь налажена. Вся операция отнимает не больше двух-трех минут. В дальнейшем телефон запомнит настройки и будет подключаться нажатием одной кнопки. Чтобы меломану не пришлось постоянно доставать сотовый, Sony оснастила беспроводной модуль джойстиком, отвечающим за паузу, переключение песен и громкость. На модуле есть кнопка ответа на звонок и встроенный микрофон, так что DR-BT20NX можно использовать как гарнитуру.

Начинаем тесты. Телефон **Nokia N96**, группа Metallica, альбом Death Magnetic, громкость на максимум. Первое, что замечаем, — отличную звукоизоляцию. Внешних шумов практически не слышно. Теперь звук. Домыслы о том, что A2DP испортит всю картину, не оправдались. Звучание у наушников плотное, есть недостаток высоких частот, но в целом все тянет на твердую четверку.

Самое интересное — это проверка на других телефонах. Перейдя на дешевенький **Samsung SGH-J150**, мы не заметили отличий! Наушники никак не среагировали на подмену источника звука: что на устройстве за 26 000 руб., что на модели за 4000 руб. — нет никакой разницы. Пробуем коммуникатор **ASUS P535**. Для Windows Mobile есть огромное количество звуковых программ, к которым Bluetooth-

К сожалению, длина провода у Sony DR-BT20NX и DR-BT10CX не регулируется.

наушники оказались не готовы. К примеру, заигрывания с программным увеличением громкости зачастую приводит к перегрузке DR-BT20NX и появлению треска. Но это уже особенности ПО.

В использовании DR-BT20NX оказались удобными. Мягкие насадки не напрягают уши, да и повешенный на шею модуль почти не мешает. Единственное, что вызвало нарекания, так это недостаток громкости. Впечатление такое, что Sony принудительно ограничила ее уровень. Зачем, не совсем понятно: аккумулятор легко держит десять часов непрерывной работы и пожертвовать парочкой в пользу более высокой громкости ничуть не жалко. Кстати, о зарядке. В комплекте есть удобный кредл, на котором батарея восстанавливается часа за три.

За красивый внешний вид и избавление от проводов придется платить. Стоят наушники порядка 3000 руб. Есть вариант и подешевле: Sony предлагает похожую модель **DR-BT10CX**. Наушники те же самые, только убрали джойстик управления и проводку сделали попроще. Зато обойдутся DR-BT10CX уже всего в 2000 руб. Теперь посмотрим, что за эти деньги предлагается в мире проводов.

Запишем в протокол

Первые версии **Advanced Audio Distribution Profile** (в народе просто A2DP) появились еще в 2003 году. Тогда о высококачественном аудио даже речи не было. За пять лет протокол вырос до версии A2DP 1.2, которая сегодня используется практически во всех телефонах и беспроводных наушниках. Принцип работы технологии прост. Для того чтобы передать звук, нужно всего две вещи: передатчик в плеере (SRC) и приемник в наушниках (SNK). Для начала между двумя устройствами налаживается канал связи, находится незанятая и стабильная полоса частот, определяются поддерживаемые форматы сжатия. Последних насчитывается несколько штук. В обязательном порядке оба устройства должны работать с форматом SBC и опционально с MPEG 1/2/3/4 и ATRAC. При этом в MP3 битрейт может достигать 512 Кбит/с при частоте дискретизации в 48 кГц. Также наушники должны работать с плавающим битрейтом. Если принимающее устройство не поддерживает какой-либо опциональный формат, то SRC кодирует данные в SBC — собственную технологию сообщества Bluetooth-разработчиков, в рамках которой файл сжимается без особой потери качества.

Затем начинается передача данных с плеера на наушники. Как только информация доходит до приемника, происходит расшифровка потока и воспроизведение. Таким образом, наушники получаются абсолютно независимыми от источников звука.

Протокол продолжает развиваться, и если все будет благополучно, то скоро A2DP дорастет и до lossless-форматов (музыки без потери качества). На пятки A2DP наступает конкурент в лице **Kleer Audio LP**. Модули, основанные на этой технологии, потребляют энергии в десять раз меньше, чем Bluetooth-устройства. Главное преимущество в том, что они уже сегодня позволяют передавать музыку в несжатом виде. Пока технологию поддержала только Sennheiser, выпустив полностью беспроводные затычки **MX W1**.

Sennheiser CX 500

Технические характеристики ● **Тип**: внутриканальные ● **Диапазон частот**: 17-22000 Гц ● **Сопротивление**: 16 Ом ● **Чувствительность**: 113 дБ ● **Уровень искажений**: менее 2% ● **Вес**: 5 г ● **Цена**: 2500 руб.

Первым борцом за права кабелей выступают **Sennheiser CX 500**. Это добротно сделанные наушники черного цвета. Корпус круглый, стандартно для Sennheiser. Внутри у CX 500 стоят внушительного размера (для капелек) динамики. Повешено все это на качественную проводку с хорошей изоляцией. Отлично сделан и мини-джек, с такой плотной резиной поломка кабеля исключена. Также у наушников есть свой регулятор громкости.

В комплекте с CX 500 лежат: мешочек для переноски и целый арсенал силиконовых насадок любых форм и размеров. Особенно отметим двухлепестковые насадки: к ним придется долго привыкать, но зато шумы они убирают отлично. Звук? Скажем так, сравнивать CX 500 с DR-BT20NX непросто. У модели от Sennheiser совершенно другой уровень. Если Sony потратили деньги на красивое оформление, дорогой пластик, аккумуляторы и беспроводной модуль, то у CX 500 всю отведенную сумму ухнули в звук.

Sennheiser CX 500 — наушники с отличным звуком, на проводе есть отдельный регулятор громкости.

И не прогадали. Звучат наушники очень сочно. Конструкторы немного пожертвовали высокими частотами и сделали упор на басах. Звук получился очень плотным и мощным. Если источник хороший, то та же Metallica звучит так, будто вся мощь гитарных усилителей направлена точно на вас. На CX 500 здорово слушать концертные записи, наушникам действительно удается передать магию живого выступления, рев толпы, разговоры музыкантов. Вот только есть маленькая проблемка: примерно через час уши начинают побаливать. Конструкция наушников здесь ни при чем, просто звук на высокой громкости слишком мощный. Кому CX 500 точно не понравятся, так это любителям классики: детализация хромает, поэтому часть наших тестов наушникам пройти не удалось.

Sennheiser CX 300

Технические характеристики ● **Тип**: внутриканальные ● **Диапазон частот**: 18-21000 Гц ● **Сопротивление**: 16 Ом ● **Чувствительность**: 112 дБ ● **Уровень искажений**: менее 2% ● **Вес**: 8 г ● **Цена**: 1300 руб.

Второй защитник проводов — **Sennheiser CX 300**, это облегченная версия CX 500. Внешне их практически не отличить между собой. Выдают только кабель и джек, которые у CX 300 выполнены попроще. Отсутствует и регулятор громкости.

По звуку младшие CX 300 похожи на CX 500. Хотя уровень тут уже не тот. В CX 300 сделан сильный упор на бас, что должно понравиться любителям музыки в стилях транс или drum and bass, а также почитателям тяжелого рока. Что касается классической и просто мелодичной музыки, то беспроводные DR-BT10CX на фоне CX 300 выглядят настоящим откровением. Пусть наушники Sony и проигрывают по громкости, но зато по качеству звука делают модель от Sennheiser по всем остальным направлениям.

Младшая модель Sennheiser CX 300 достойно показала себя в наших тестах, лучшие басы в своем ценовом диапазоне.

Sony DR-BT21G

Технические характеристики ● **Тип**: накладные ● **Bluetooth-совместимый профиль**: A2DP/AVRCP/HFP/HSP ● **Уровень искажений**: менее 1% при 1 кГц ● **Диапазон частот**: 14-24000 Гц ● **Время работы**: 11 ч ● **Время зарядки батарей**: 2,5 ч ● **Радиус сигнала**: 10 м ● **Вес**: 65 г ● **Цена**: 2900 руб.

Переходим к по-настоящему беспроводным моделям. **Sony DR-BT21G** — накладные наушники с затылочным оголовьем. Сочетание серебристо-серого цвета динамиков с угольно-черными дужками смотрится отлично. Пикантности добавляют серебряные вставки, под которыми находятся светодиоды.

Аккумуляторы и беспроводной модуль запрятаны в корпусе DR-BT21G. Sony не стала отказываться от беспроводного управления и разместила ряд кнопок на правом наушнике. Там же вмонтирован и микрофон. Расстояние от него до рта получается довольно-таки большим, поэтому собеседникам будет плохо слышно вашу речь.

Музыку в студию

Нередко у читателей возникает вопрос: как вообще можно тестировать наушники, плееры, акустику и прочие устройства, связанные с воспроизведением звука? Ведь каждый человек воспринимает музыку по-своему. За долгое время у нас выработалась своя технология тестов. Мы по очереди слушаем композиции разных музыкальных направлений, а также набор досконально изученных нами тестовых треков.

В любой сложной композиции можно найти проблемные для наушников места. Например, звук барабанов на фоне общей музыки — далеко не каждая модель воспроизводит их точно. Простой гитарный перебор, в котором на хорошей аппаратуре слышны касания пальцев по струнам, — тоже непростая задача. Идеальными считаются те наушники, у которых получается воспроизвести все нюансы звука.

При проведении тестов мы использовали пять устройств, как дорогих, так и не очень. Из топового железа отметился новый смартфон **Nokia N96** — серьезная модель с широкими возможностями по воспроизведению музыки. Рангом пониже стоял мощный коммуникатор **ASUS P535** на Windows Mobile 5. Недорогой телефон **Samsung SGH-J150** с минимальным набором функций доказывал, что в случае Bluetooth-наушников дело вовсе не в цене и крутости источника звука.

Из плееров мы взяли пару моделей от **Sony**. Старшая — **NWZ-A828** с 8 Гб встроенной памяти и Bluetooth-наушниками **DR-BT21G** в комплекте. Для проводных моделей выбрали **NWZ-E435F** — плеер с лучшим звуком среди портативного аудио.

DR-BT21G легко возить с собой: оголовье складывается в трех местах, вся конструкция помещается в карман рубашки. На голове DR-BT21G сидят удобно. Хотя дужки можно было и прорезинить — через пару часов от пластмассы все же устаешь. Но это все мелочи по сравнению со звучанием наушников. Беспроводные затычки неплохо себя показали, но накладные произвели на нас еще большее впечатление. Звук очень ровный и насыщенный. Спасибо за это стоит сказать большим динамикам и плотной посадке на ушах. К тому же Sony плюнула на расход энергии и существенно подняла порог громкости (в метро, например, шума практически не слышно). Но не стоит пугаться, свои девять часов наушники отрабатывают.

Все управление у Sony DR-BT21G расположено на правом наушнике, там же установлен и микрофон.

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Grado iGrado

Технические характеристики ● **Тип**: накладные ● **Диапазон частот**: 20-20000 Гц ● **Сопротивление**: 32 Ом ● **Чувствительность**: 100 дБ ● **Уровень искажений**: менее 2% ● **Вес**: 60 г ● **Цена**: 2500 руб.

Почти за те же деньги, что и DR-BT21G, можно приобрести интересную модель от компании **Grado**, которая занимается производством наушников вот уже 55 лет подряд, хотя у нас в стране малоизвестна. Это небольшая семейная фирма, сборка до сих пор ведется вручную! Появление на рынке **iGrado** было встречено меломанами с некоторой настороженностью. Компания всегда занималась серьезной домашней аудиотехникой, увидеть в ее исполнении наушники с задним оголовьем, для плеера, да еще по цене в 2500 руб. — это что-то из разряда фантастики.

К счастью, iGrado не подкачали. Пусть это первые наушники Grado, которые не собраны вручную, качество их исполнения все равно на высоте. Корпус сделан из глянцевого пластика черного цвета, чашечки забраны серебряной сеткой. Выглядят потрясающе, сидят — просто великолепно, дужки охватывают шею как влитые. Разочаровал только провод: тонкий кабель явно не соответствует качеству конструкции наушников.

Звук iGrado — тема для отдельного разговора. Если Sony DR-BT21G звучат отлично, то эти наушники — божественно. Несмотря на открытую конструкцию, звук получается очень плотным. При этом в iGrado нет заметных завалов по частотам, звук честный, хоть и немного приукрашенный. Можно, конечно, придраться к нехватке детализации, но на общем фоне это уже пустяки. Пожалуй, GRADO iGrado — лучшее, что можно найти за эти деньги. Разумеется, беспроводным наушникам до такого звучания пока далеко.

Grado iGrado — это не только замечательный звук, но и красивое оформление.

Sennheiser PMX 60

Технические характеристики ● **Тип**: накладные ● **Диапазон частот**: 18-21000 Гц ● **Сопротивление**: 24 Ом ● **Чувствительность**: 122 дБ ● **Уровень искажений:** менее 1% ● **Вес:** 55 г ● **Цена:** 1500 руб.

Выглядят **Sennheiser PMX 60** стильно: абсолютно черный корпус и большие серебряные вставки. Вот только сама конструкция не продумана. Если те же Sony DR-BT21G цепляются за голову всеми возможными способами, то PMX 60 элементарно висят на ушах. Затылочное оголовье зачем-то сделали очень длинным. Мы просто не представляем себе размеры шеи, которую они смогут плотно обхватить. При этом есть такая проблема: откидываясь на спинку стула (кресла, сидения в транспорте), упираешься в нее ободком, и наушники сваливаются.

Зато звучат PMX 60 на удивление ровно. Это одни из первых наушников в нашем тесте, на которых действительно можно слушать классику. Среднюю звукоизоляцию разработчики восполнили высокой чувствительностью. От обычного плеера наушники играют громко, почти как некоторые колонки. И все же DR-BT21G немного лучше.

Меломанам на заметку

Пока A2DP еще в процессе развития, лучшими наушниками все равно будут оставаться проводные модели. Но тут есть маленькая проблема. Действительно качественные наушники обычно выпускают для домашнего использования в компании с качественным усилителем. Что делать, если есть хорошие наушники с высоким сопротивлением, которые ну никак не звучат с плеером?

Оказывается, решение есть — это портативный усилитель. Их производством занимаются такие компании, как **iBasso** или **Meier-Audio**. Цены на модели стартуют от 5000 руб., эффект от них — на миллион. Побывавший у нас **Meier-Audio 3Move** влегкую раскачивал наушники с сопротивлением 100 Ом. Для сравнения, даже самому мощному плееру не по зубам сопротивление выше 64 Ом. Секрет прост. Та энергия, которую потребляет плеер, идет на работу дисплея, внутренних микросхем, носителя данных и наушников. Усилитель мало того что потребляет в пару раз больше, так вся эта энергия идет только на вывод звука. У нас ценность подобных устройств понимает только одна компания — **Doctorhead** (***www.doctorhead.ru***). Они единственные, кто завозит к нам такие усилители.

Sennheiser PMX 60 — отличный вариант за 1500 руб. Жаль, дужка немного подкачала.

Sony DR-BT50

Технические характеристики ● **Тип**: мониторные ● **Bluetooth-совместимый профиль**: A2DP/AVRCP/HFP/HSP ● **Уровень искажений**: менее 1% при 1 кГц ● **Диапазон частот**: 10-25000 Гц ● **Время работы**: 17 ч ● **Время зарядки батарей**: 3 ч ● **Радиус сигнала**: 10 м ● **Размеры**: 22x51x30 мм ● **Вес**: 186 г ● **Цена**: 5000 руб.

На сладкое мы припасли полноразмерные наушники. Сперва, конечно же, возьмем беспроводную модель — **DR-BT50** от Sony. Назвать их «лопухами» язык не повернется, так как сделаны они очень аккуратно. Чашки динамиков подвешены на тонкой дужке, расширяющейся к оголовью. Сами динамики далеко не маленькие, они полностью охватывают ухо, а внутри остается еще много свободного места. Амбушюры выполнены из приятного по ощущениям кожзаменителя, а корпус — из качественного пластика сиреневого цвета. Конструкция удачная, наушники плотно прилегают к голове, хорошо заглушая уличный шум. Правда, ушам через какое-то время становится жарко. Элементы управления и микрофон, как и у DR-BT21G, расположены на правом наушнике. Регуляторы поставлены слишком близко друг от друга. Изменяя громкость, можно случайно прокрутить песню.

Что касается звука, то тут все неоднозначно. DR-BT50 отменно выводят низкие частоты. Басы не оставят равнодушным любителей танцевальной музыки. А вот с высокими частотами наушники справляются не очень хорошо.

Продолжительность жизни батареи ниже заявленных 17 часов, но 11-12 часов от одного заряда DR-BT50 продержатся. Цена у наушников, на наш взгляд, сильно завышена — 5000 руб. Поэтому у них очень много конкурентов среди проводных моделей.

Несмотря на то что Sony DR-BT50 относятся к категории «лопухов», выглядят они очень аккуратно и стильно.

Sennheiser HD 215

Технические характеристики ● **Тип**: мониторные ● **Диапазон частот**: 12-20000 Гц ● **Сопротивление**: 32 Ом ● **Чувствительность**: 112 дБ ● **Уровень искажений:** менее 1% ● **Вес:** 280 г ● **Цена:** 2700 руб.

Sennheiser HD 215 DJ, как следует из названия, наушники для диджеев. А это значит — большой, но легкий корпус, съемный кабель, а также возможность повернуть правый динамик на 90 градусов вокруг своей оси, освободив тем самым одно ухо. Чашки наушников огромны, каждая — добрых 11 см в диаметре. Их соединяет широкая дужка из качественного и гибкого пластика. От головы пластмассу отделяет мягкая прокладка из кожзаменителя. Дизайн весьма оригинален: Sennheiser грамотно сочетает глянец с матово-черным покрытием.

Звучат HD 215 на удивление легко. Одинаково хорошо прорабатываются все частоты. Однако по сравнению с нашими героями — Sony DR-BT50 — наушникам не хватает драйва, они выдают слишком чистый звук. На них здорово слушать классику, высокие частоты органично сочетаются с басами. Но вот концертные записи звучат не так

хорошо. Если отбросить почти двукратную разницу в цене, то для города беспроводные DR-BT50 подходят лучше.

Sennheiser HD 215 — диджейские наушники с правильным звуком.

Sennheiser HD 280 Pro

Технические характеристики ● **Тип**: мониторные ● **Диапазон частот**: 8-25000 Гц ● **Сопротивление**: 64 Ом ● **Чувствительность**: 102 дБ ● **Уровень искажений**: менее 1% ● **Вес**: 670 г ● **Цена**: 4300 руб.

Брать HD 280 Pro в качестве конкурента Bluetooth-моделям с нашей стороны было не слишком красиво, но мы не удержались от соблазна опробовать эти легендарные наушники. При стоимости порядка 4300 руб. Sennheiser выжали из HD 280 Pro такое качество звука, что даже более дорогие собратья не могут с ними тягаться.

Поначалу звук наушников кажется каким-то странным, но спустя пару часов вы даже под предлогом смерти не снимете HD 280 Pro. Разработчик вывел какой-то поразительный баланс частот. Тут есть и упругий бас (не хуже, чем у Sony), и берущие за душу высокие, и отлично проработанные средние. В HD 280 Pro можно услышать такие нюансы звука, которые и словами-то не опишешь. Наушники справятся с чем угодно, будь то живое выступление или студийный альбом. Причем они не дают безликого звука, а просто очень красиво играют, органично вплетая в композиции свое «видение» музыки.

Правда, выжать из них все сможет далеко не каждый плеер. Наш тестовый Sony NWZ-E435F работал на износ. Поэтому к таким наушникам стоит прикупить портативный усилитель, удалить с плеера MP3-файлы, закачать музыку в WAV (или другом формате без потери качества) и заново переслушать все любимые композиции.

К сожалению, без ложки дегтя не обошлось. Ради звука Sennheiser пришлось пожертвовать внешним видом и материалами корпуса. Наушники матово-черного цвета, сделаны из откровенно дешевого, но крепкого пластика. Да и дизайн не самый лучший: овальные чашечки, амбушюры из кожзаменителя, простая дужка.

Sennheiser HD 280 Pro вышли совсем недавно, но уже успели попасть в список легендарных наушников.

С проводами или без?

На примере накладных и полноразмерных наушников Sony доказывает, что беспроводные модели имеют право не только на существование, но и на очень светлое будущее.

DR-BT21G легко обошли Sennheiser PMX 60, которые считаются чуть ли не лучшими в диапазоне до 1500 руб. Да, накладные наушники Sony уступили продукции Grado, но, покупая iGrado, вы платите исключительно за звук, а в стоимость DR-BT21G также входят компоненты, связанные с беспроводной передачей.

Полноразмерные Sony DR-BT50 стоят неприлично дорого, но при этом на равных соревнуются с достойным противником в лице Sennheiser HD 215. Правда, до HD 280 Pro им еще очень далеко. А вот беспроводные затычки расстроили. Звуку в них отведена остаточная роль, а большую часть цены составляют Bluetooth-приемник и вспомогательные элементы. Хотя младшие DR-BT10CX могут стать вполне разумным выбором.

Самое главное, что мы вынесли из теста, — беспроводным наушникам абсолютно все равно, с какого источника на них подается звук. Они будут одинаково хорошо звучать на любом оборудовании. Сегодня практически любой сотовый телефон поддерживает протокол A2DP, а флэш-память стремительно падает в цене (например, SD-карточку на 8 Гб можно купить за 1000 руб.).

Предположим, что у вас есть телефон с программным плеером, который вкупе с комплектными наушниками выдает какую-никакую музыку. Вас все это безобразие уже не устраивает, хочется большего. За тот же Sony NWZ E435F придется выложить порядка 4000 руб., плюс к нему надо прикупить хорошие наушники, хотя бы от 1000 рублей. В противовес вы за 3000 руб. покупаете беспроводные накладные Sony DR-BT21G с мощным звуком и карту памяти. В итоге получаете отличное звучание, удобное управление и полное отсутствие проводов.

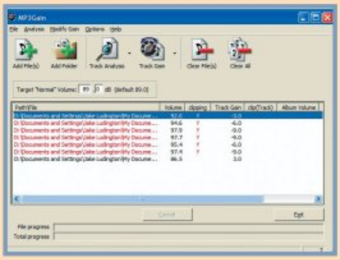
Пока что Bluetooth-наушники по качеству звучания не могут переплюнуть аналогичные по цене проводные модели. Но вскоре многое должно измениться. На данный момент появлению высококлассных беспроводных наушников мешает только одно — отсутствие интереса у производителей и некоторые ограничения самой технологии.

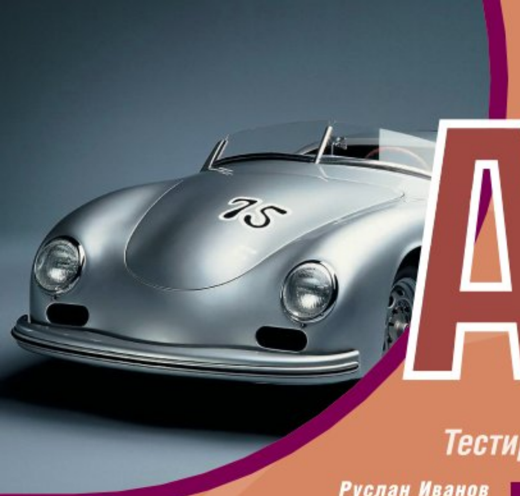
Пока это направление развивает только компания Sony. Необходимо, чтобы темой заинтересовались такие гранды акустики, как Sennheiser, **AKG** или **beyerdynamic**. И тогда A2DP вдохнет полной грудью и покажет себя во всей красе. ■

Оборудование предоставлено компаниями **Doctor Head**, **Nokia**, **Samsung**, **Sony**.

Громкость на максимум

Многие замечали, что часто MP3-файлы отличаются по громкости. Какие-то играют тихо, другие — очень громко. Это не особенности звукозаписи, а попросту разные условия кодирования. На наше счастье, громкость любого MP3 можно увеличить как минимум в полтора раза без потери качества. Это легко сделать в любом музыкальном редакторе. Например, в **Sony Sound Forge** для этого есть специальная функция **Volume** в разделе инструментов. Также отметим бесплатную утилиту **MP3Gain** (***mp3gain.sourceforge.net***), основное предназначение которой — изменение уровня громкости MP3-файлов.





Аскетичный high-end

Тестирование игрового компьютера Desten eStudio 1200I

Руслан Иванов

О чем говорит название **Desten eStudio 1200I**? Компьютер от компании Desten, из какой-то студийной серии, порядковый номер 1200I — короче говоря, ни о чем. Внешний облик тоже не особо примечателен — корпус черный, с выпуклой «физиономией». А вот если пробежаться по характеристикам ПК, то сразу понятно, что перед нами игровая система, собранная на платформе последнего поколения.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core i7-965 Extreme Edition (Socket LGA1366, 3,2 ГГц, L3-кэш 8 Мб, BOX)
Материнская плата	Intel BLKDX58SO (Intel X58, Socket LGA1366, QPI, DDR3-1333, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	3x Kingston KVR1333D3N9/1G 1024 Мб (1333 МГц, CL9)
Видеокарта	ASUS ENGTX280 OC/HTDI/1G (NVIDIA GeForce GTX 280, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Seagate Barracuda 7200.11 ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Samsung S203D (SATA)
Блок питания	Thermaltake Toughpower W0156RU 1200W (1200 Вт)
Корпус	In Win J629 (ATX, USB, Audio)
Дополнительно	Windows Vista Home Premium SP 1, кардридер, Panda Antivirus 2009, Office Ready 2007, мышь Logitech G9, клавиатура Logitech G15, руководство пользователя
Цена, руб.	86700

Под пристальным взглядом

Электронная начинка eStudio 1200I упакована в скромный по современным меркам корпус **J629** производства **In Win**. Никакого переливающегося неона, кинетического дизайна и прочих наворотов нет и в помине. Правда, кое-что оригинальное у J629 все же есть — его дверца оснащена электроприводом. Поднять и опустить ее можно одним легким нажатием на кнопку.

Снимаем боковую крышку и переходим к внутреннему осмотру. Сборка аккуратная, все лишние хвосты блока питания (которых, кстати, минимум, так как БП — модульный) притянуты к стойкам корпуса. Отметим грамотно реализованное охлаждение. Остужать пыл видеокарты **GeForce GTX 280** помогают два 80-мм кулера, установленных на откидной панели. Пару 500-гигабайтных винчестеров обслуживает 120-мм ветродуй на передней стенке. Еще один диаметром 120 мм закреплен аккурат под блоком питания и работает на выдув горячего воздуха. Всю эту лопастную братию при закрытом корпусе совершенно не слышно. А вот кулер процессора (**Core i7-965 Extreme Edition**) при серьезных нагрузках начинает отчетливо подвывать. Терпимо, но неприятно.

3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
7303	7717	5521	17812

Игровые тесты		
Far Cry 2		
Разрешение	1280x1024	1920x1200
Max + AF 16x, AA 16x	40	35
Unreal Tournament 3		
Max + AF 16x, AA 16x	105	83

Испытания

От ПК такой конфигурации мы ожидали весьма высоких результатов тестирования, в общем-то так оно и получилось. В **3DMark06** система набрала почти 18 000 попугаев — отличный показатель для компьютера с одной видеокартой. Из игр мы взяли сравнительно старый **Unreal Tournament 3** и совершенно новый **Far Cry 2**, сглаживание с анизотропной фильтрацией на максимуме. eStudio 1200I показал себя очень прилично. UT 3 уверенно выдал 80 fps на максимальных настройках в самом тяжелом режиме. Far Cry 2 на тех же настройках бегает не так шустро, но играть при 35 кадрах в секунду вполне комфортно.

Инженеры компании Desten не стали создавать компьютер на трех видеокартах и с продвинутой системой водяного охлаждения за сумасшедшие деньги. Вместо этого они собрали сбалансированный, современный ПК с неплохой возможностью для апгрейда (ближайшие полгода, а то и год он вряд ли понадобится).

В комплект поставки eStudio 1200I входят игровая клавиатура Logitech G15 и мышка G9. ■

УСЛЫШАТЬ ВСЕ!

Новые игровые гарнитуры от Creative

Николай Жогов

Современная гарнитура должна: удобно сидеть на голове, обеспечивать звук хорошего качества, работать без участия аудиокарты и поддерживать продвинутые технологии трехмерного звучания. Компании **Creative** удалось реализовать все эти принципы в новой линейке устройств, каждое из которых способно заинтересовать игроков.

ВСЕ ПО МАКСИМУМУ

Самое продвинутое решение из новой линейки получило имя **Digital Wireless Gaming Headset HS-1200**. Это беспроводная модель гарнитуры, выполненная в стиле ретро. У динамиков форма усеченного конуса, с мягким оголовьем они соединяются металлическими дужками. Вместе с гарнитурой поставляется USB-ресивер. После подключения к компьютеру он определяется в ОС как отдельное звуковое устройство. Дальнобойность передатчика в открытом поле равна 22 метрам, на практике сигнал без проблем пробивается через одну бетонную или пару тонких кирпичных стен. Кстати, заряжается HS-1200 также через ресивер — из него выходит провод питания.

Гордый титул игровой гарнитуры новинка получила за поддержку технологий окружающего звука CMSS 3D и EAX Advanced HD, а также за Crystalizer, который при помощи хитрых алгоритмов повышает общее качество звучания. Первые две разработки оценят любители игр. Гарнитура действительно передает ощущение объема в приложениях, поддерживающих EAX. Для тех игр, которые такой поддержки лишены, можно включить CMSS 3D и получить некое подобие окружения. Утилита **Creative Alchemy** заставит EAX работать в Windows Vista, которая, как известно, не дружит с аппаратным ускорением звука.

Гарнитура отличается продуманным дизайном. Благодаря малому весу, мягким амбушюрам и регулируемым креплениям HS-1200 на голове практически не чувствуется. На правом наушнике находятся кнопки управления, которые позволяют настраивать громкость и отвечать на звонки в **Skype** или **Windows Live Messenger**. Микрофон на гибкой ножке прикреплен к левому наушнику, он автоматически включается при ее повороте.

HS-1200 — старшая модель в семействе, поэтому цена ее высока — 4500 руб.

ОБЛЕГЧЕННЫЕ ВАРИАНТЫ

В арсенале у Creative есть пара моделей подешевле: **Fatal1ty USB Gaming Headset HS-1000** (3100 руб.) и **USB Gaming Headset HS-950** (2600 руб.). Это проводные гарнитуры, однако подключаются они также по разъему USB, то есть не требуют наличия звуковой платы.

С функциональной точки зрения разница между ними и HS-1200 только в типе соединения. Высокое качество звука и поддержка модных технологий никуда не делись. Зато дизайн гарнитур абсолютно другой. HS-1000 отличается весьма агрессивным внешним видом, присущим всей серии под маркой Fatal1ty. У нее красно-черная раскраска, большие динамики, обтянутые тканью, и широкая дужка с мягкой прокладкой. HS-950 выглядит проще: небольшие тканевые амбушюры, узкое пластиковое оголовье. И та и другая гарнитура удобно сидят на голове. У них нет элементов управления на динамиках, громкость регулируется при помощи модуля на проводе. В преимущества HS-1000 запишем отсоединяемый микрофон и более приятную дужку. Правда, и цена Fatal1ty-гарнитуры выше.

■ ■ ■

Новые гарнитуры от Creative — стопроцентно игровые решения. Конечно же, через них можно слушать музыку или общаться по IP-телефонии, но весь свой потенциал модели раскрывают именно в виртуальных схватках. ■

Мобильный мастодонт

Тестирование ноутбука DEPO VIP P9710

Руслан Иванов

Ноутбуки бывают разные — компактные и маломощные нетбуки, портативные и функциональные субноуты, ноутбуки для бизнеса, презентаций и игровые. Прибывший к нам **DEPO VIP P9710** относится к разряду так называемых дескноутов — ноутбуков, которые заменяют собой настольные ПК. Такие машины традиционно отличаются быстрыми процессорами, большим объемом оперативной памяти, мощными видеокартами, в довесок ко всем этим прелестям идет изрядный вес и нескромные размеры.

Кладем ноутбук на стол, поднимаем верхнюю крышку. Первым делом в глаза бросается наклейка, на которой написан слоган «С новым русским!». Оправившись от морального шока, продолжаем осмотр. Перед нами базовый набор органов управления: тачпад, клавиатура, три кнопки быстрого вызова плюс клавиша включения питания. Отсутствие нагромождений — хорошо, но и зажиматься сверх меры не следовало. Производитель зачем-то срастил вместе два клавиатурных блока (основной и цифровой), оставив отступы по краям. Если у каждой кнопки откусить по два-три миллиметра, то можно легко разместить все три блока, включая стрелки. Причем на удобстве работы это сказалось бы исключительно положительным образом.

С тачпадом похожая история — у него мягкие кнопки, щелчок которых хорошо ощутим, но габариты самой площадки подкачали. Будь он на пару сантиметров побольше, перегнать курсор от края до края экрана можно было бы одним горизонтальным движением.

Кстати, про экран. У него высокое разрешение 1920x1200 пикселей, а построен он на матрице MVA, главные преимущества которой в хорошей цветопередаче и превосходных углах обзора. Для ноутбука — отличный вариант.

Набор разъемов стандартен. Есть аудиовходы в количестве четырех штук, три USB, один FireWire, DVI и HDMI. Внешние жесткие диски можно подключать по eSATA, а в интернет выходить при помощи сетевого или модемного разъема.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo T9400 (Socket P, 2,53 ГГц, FSB 1066 МГц, 6 Мб L2)
Память	2x Transcend TS256MSK64V1U 2048 Мб (533 МГц, CL7)
Видеокарта	NVIDIA GeForce 9800M GT 512 Мб
Жесткий диск	Samsung Spinpoint H6 HM500LI (500 Гб, SATA)
Оптический привод	TSSTcorp TS-L633A (DVD±R/RW)
Сетевая карта	Realtek RTL8168
Беспроводная сеть	Intel Wireless WiFi Link 4965AGN
Дополнительно	Веб-камера, Windows Home Premium 64-bit Edition
Цена, руб.	62 754

Компактный пылесос

По-другому охарактеризовать встроенную систему охлаждения никак не получается. Два вентилятора, отвечающие за продув большого (по ноутбучным меркам) медного радиатора, не замолкают ни на секунду. Если в простое их мирный шелест едва слышен, то при просмотре фильмов или запуске любого ресурсоемкого приложения руки сами тянутся к закрытым наушникам.

Впрочем, шумные вентиляторы — оправданный выбор, в ноутбуке есть что охлаждать: мобильный процессор **Core 2 Duo T9400** и не менее мобильный **GeForce 9800M**. Им помогают четыре гигабайта оперативной памяти, все данные сохраняются на винчестере объемом 500 Гб. Поскольку ноутбук явно предназначен для игр, запускаем наши тестовые приложения.

Разбор полетов

От **3DMark06** ноутбуку достались 8283 попугая. Неплохо. В **Crysis Warhead** можно сразу же забыть про High Quality — в родном разрешении не потянет. Идеальный вариант — все настройки на минимум или переход к среднему качеству графики и разрешению 1280x1024. Правда, в окошке на таком экране картинка смотрится довольно комично, зато можно играть без тормозов. И не забывайте про наушники, потому что воющие в унисон мини-турбины охлаждения перекрывают по громкости встроенные динамики, расположенные по бокам ноутбука.

Аккумулятора, встроенного в VIP P9710, хватает минут на 45-50. Настроив режим энергосбережения, можно увеличить время автономной жизни аппарата до 1,7-2 часов. Но все, на что при этом сгодится ноутбук, — это работа в текстовых редакторах и путешествие по интернету.

■■■

VIP P9710 — ноутбук исключительно для домашней работы. Несмотря на свои габариты и вес, места он занимает гораздо меньше, чем стандартный десктоп. Явные недостатки: шумная система охлаждения и нестандартная (как и у большинства ноутбуков) раскладка. Зато и достоинства налицо: мощная начинка и отличный экран. ■

Игровые тесты		
Crysis Warhead (DirectX 10)		
Разрешение	1280x1024	1920x1200
High Quality	12	8
Medium Quality	26	20
Low Quality	76	56

Бездушный математик

История развития вычислительных систем до появления персональных компьютеров

Павел Шубский *Часть 1*

На дворе конец первого десятилетия XXI века. В моду входят компактные настольные компьютеры и нетбуки на основе процессоров **Intel Atom**. Индустрия идет по пути миниатюризации компонентов вычислительных систем. Уже сейчас полнофункциональные устройства с поддержкой воспроизведения видео в High Definition можно поместить в карман брюк. Однако в середине прошлого столетия, каких-то 50-60 лет назад, простейшие компьютеры-калькуляторы занимали целые залы.

Давайте вместе окунемся в эпоху огромных «доисторических» компьютеров и так называемых мейнфреймов, которые правили бал в прошлом столетии. Мы расскажем о достижениях лучших математических и инженерных умов, об их трудах в тяжелое до- и послевоенное время. В те далекие годы вычислительные системы считались произведением искусства. Разработчики вкладывали свою душу в эти устройства, а для поддержания гигантских компьютеров в рабочем состоянии требовались чуть ли не магические способности.

Человек-компьютер

Как ни странно, но до появления первых автоматизированных вычислительных машин компьютером называли человека, который занимался расчетами. На рынке труда существовала одноименная должность. Для понимания термина необходимо базовое знание английского языка: глагол «compute» в переводе на русский означает «рассчитать» или «вычислить». Для отглагольного существительного «computer» в русском языке нет однозначного аналога. Слово переводится буквально как «тот, кто производит расчет». Впрочем, англицизм «компьютер» прижился и прекрасно себя чувствует.

Вычислениями обычно занимались группы людей. Каждый из участников процесса выполнял какую-то часть общей работы (первая реализация принципа параллельных вычислений?). Понятное дело, что адская работа компьютеров-людей отнимала слишком много времени, денег и нередко приводила к ошибочным результатам. Представьте себе: отдел крупного предприятия девятнадцатого столетия, в котором сидит несколько человек и ждет нового задания от начальства! Рутинная, повторяющаяся работа компьютеров просто-таки напрашивалась на хотя бы простейшую автоматизацию.

Первые попытки создать вычислительное устройство были предприняты в первой половине XIX века. Речь идет об **аналитической машине** (analytical engine) англичанина Чарльза Беббиджа. По его задумке устройство на основе парового двигателя должно было рассчитывать и печатать логарифмические таблицы с высокой точностью. Для программирования и вывода результатов планировалось использовать перфокарты. Как это обычно бывает, прогрессивная мысль создателя намного опередила время. Промышленность той эпохи не смогла изготовить необходимые компоненты, поэтому правительство быстренько прекратило финансирование проекта, работа встала. Действующий образец машины по проекту Беббиджа был создан лишь в 1991 году. В настоящее время это чудо техники установлено в Научном музее Лондона.

Следующим знаковым событием докомпьютерной эпохи стала перепись американского населения в 1890 году. При этом использовались **табуляторные машины** (tabulating machine) разработки Германа Холлерита. Подсчет результатов предыдущей переписи 1880 года занял целых семь лет. К тому же окончательные цифры не отражали действительность из-за высоких темпов иммиграции. Власти были уверены, что подведение итогов новой переписи отнимет порядка 13 лет. Однако табуляторные машины сократили этот срок до 18 месяцев.

На идею создания такого устройства Холлерита вдохновили проездные билеты в поездах. Для нанесения на них информации контролеры использовали дыроколы. Изобретатель подметил, что точно таким же способом можно заносить информацию в вычислительную машину. В качестве носителя данных использовались перфокарты небольшого размера. Считывающее устройство определяло проделанные в картах отверстия, запоминала информацию и подавала оператору сигнал о завершении считывания.

Технология Холлерита быстро набрала популярность. Табуляторные машины использовали для самых разных работ. Их устанавливали в университетах и банках. Позже компания Холлерита была преобразована в **International Business Machines**, сейчас известную как **IBM**. Выпуск табуляторных машин продолжался до 1940 года, разработчики совершенствовали технологию, выпуская все более быстрые модели.

Архитектура современных компьютеров многим обязана Джону фон Нейману — автору одной из главных теорий по созданию вычислительных машин.

Новую ступень эпохи автоматизированных вычислений открыли аналоговые компьютеры, появившиеся в начале XX века. Эти системы использовали повторяющиеся физические явления (электростатику, механику, гидравлику) для моделирования решаемой задачи. Первое подобное устройство появилось в 1912 году — это была механическая машина на основе диф-

Компьютер Конрада Зюса Z1 больше похож на какую-то изощренную пыточную машину, нежели на вычислительное устройство.

ференциального анализатора, созданная Артуром Полленом для боевых действий. Аппаратом активно пользовались русские войска во время Первой мировой войны.

Некоторое время аналоговые компьютеры считались будущим автоматизации. Однако появление первых электронных схем накануне Второй мировой войны расставило все на свои места. Электронные компоненты были функциональнее и лишены многих проблем, присущих аналоговым устройствам, главная из которых — недостаточная точность работы.

Смутное время цифровых вычислений

Сильное влияние на создателей вычислительных систем оказало исследование английского математика и криптографа Алана Тюринга. Представленный им в 1936 году документ предлагал совершенно новую концепцию компьютера — системы, которая выполняет программу, загруженную с внешнего носителя. Автор считал, что для этого надо реализовать адекватный механизм загрузки и выгрузки программ (например, перфоленту).

Американский математик Джон фон Нейман, впечатленный трудом Тюринга, придумал и изложил свое видение вопроса. Согласно его концепции компьютер должен использовать одну и ту же память для одновременного хранения как самой программы, так и данных. Концепция фон Неймана получила поддержку со стороны архитекторов новых цифровых систем и стала стандартом де-факто.

В 40-е годы прошлого века в мире существовало сразу три параллельных направления. Над созданием компьютера трудились в Германии, Великобритании и США. Работа инженера Конрада Зюса началась в изолированной Германии в 1936 году. Мастер приступил к созданию универсального цифрового калькулятора с возможностью внесения программ. Компьютер **Z1** появился в 1938 году, но так и не завоевал популярности из-за неточной работы. Устройство было полностью механическим, но уже двоичным. Для сравнения, описанная Беббиджем аналитическая машина использовала десятичную систему счисления.

Осознав свои ошибки, Зюс приступил к разработке модифицированной машины **Z2**. В устройстве вместо арифметических и логических схем были установлены электрические реле. Этот компьютер также не получил всеобщего признания. По-настоящему легендарной стала следующая машина Конрада Зюса. Законченный в 1941 году **Z3** считают первым работающим программируемым цифровым компьютером. По многим параметрам устройство напоминает современные системы (к примеру, оно умело оперировать числами с плавающей запятой). Z3 считывал программы с перфолент и поддерживал разработанный Зюсом высокоуровневый язык программирования. В общем, изобретателю было чем гордиться. Дальнейшей работе помешала война. Бомбардировки уничтожили многие наработки Зюса. По той же причине коллеги инженера в США и Великобритании не знали о машинах серии Zn (хотя позже IBM выкупила патенты на изобретения Зюса в обмен на финансирование).

Разработка британских инженеров держалась в тайне до начала 70-х годов. Компьютер **Colossus** придумали с одной-единственной целью — с помощью этой системы предполагалось расшифровывать немецкие радиопередачи. Colossus известен как первый полностью электронный компьютер на основе вакуумных трубок. Прототип **Colossus Mark 1** представили в 1943 году. Машина была лишь частично совместима с концепцией Алана Тюринга. Программировалась она при помощи переключателей. Помимо этого, компьютер умел считывать программы с бумажной ленты.

Компьютер занимал много места, но создателей из Блечли-Парка (усадьба в графстве Бэкингемшир, которая во время Второй мировой войны была крупнейшим криптографическим центром) это не волновало. Во время войны Colossus Mark 1 и его модифицированная версия **Colossus Mark 2** сильно помогли в разгадывании немецких шифров. Всего было создано десять машин, по окончании войны они были уничтожены. Именно поэтому компьютеры Colossus отсутствуют во многих исторических документах о развитии компьютерной промышленности прошлого века.

Американцы пошли по иному пути. В 1937 году компьютерный энтузиаст — математик и инженер электроники Клод Шеннон — реализовал принципы булевой алгебры при помощи электронных реле и переключателей. В том же году свой компьютер **Model K** на основе реле представил Джордж Стибиц из компании **Bell Labs**. Воодушевившись успехом изобретателей, начальство Bell усилило финансирование проекта и организовало команду разработчиков во главе со Стибицем. Результатом их трехлетнего труда стал **калькулятор комплексных чисел**. Разработчики показали готовую систему и смогли продемонстрировать работу с устройством на расстоянии (команды отправлялись через телефонную линию). На легендарной презентации присутствовали Джон фон Нейман, Джон Мачли и Норберт Винер. Все они написали о компьютере в своих мемуарах.

Особенности современных мейнфреймов

■ Рабочая нагрузка мейнфреймов может составлять 80-95% от их пиковой производительности.

■ Среднее время наработки на отказ для мейнфреймов — 12-15 лет. С учетом того, что большинство из них работает по графику 24/7, это очень высокий показатель надежности.

■ Мейнфреймы очень устойчивы к сбоям. Это достигается благодаря:

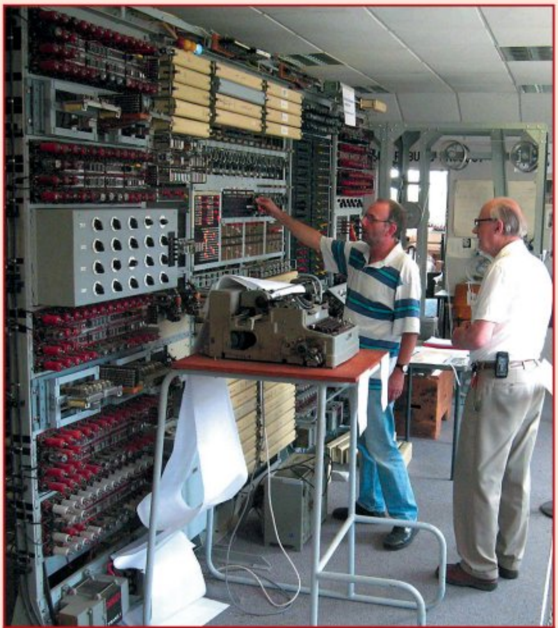
а) дублированию: используются резервные процессоры, запасные микросхемы памяти, альтернативные пути доступа к периферийным устройствам;

б) возможности горячей замены (не выключая системы) всех элементов; даже таких, как платы памяти и центральный процессор.

■ Используя мейнфрейм, можно быть уверенным, что не потеряется ни один бит информации. В этих системах установлена память, исправляющая ошибки, а дисковые подсистемы основываются на RAID-массивах высокой степени надежности, с возможностью горячей замены и встроенными средствами для автоматического резервного копирования.

■ В мейнфреймах реализованы совершенные системы защиты: криптографические устройства, **Logical Partition** (разбиение физической системы на несколько виртуальных, каждой из которых управляет отдельная ОС), средства контроля над доступом к ресурсам, такие как **RACF** или **VM:SECURE**.

■ Пользовательский интерфейс мейнфреймов всегда был не на высоте. Однако в последнее время для многих подобных систем существуют удобные и эффективные способы управления через интернет.



Британские компьютеры Colossus не дожили до наших дней — их уничтожили по приказу правительства в 70-х годах прошлого века. К счастью, удалось восстановить систему по чертежам.

Параллельно со Стибицем над компьютерной системой трудились Джон Винсент Атанасов и Клиффорд Берри в Университете штата Айовы. Вычислительная машина под названием **Atanasoff-Berry Computer** умела решать системы линейных уравнений, в конструкции устройства было задействовано 300 вакуумных трубок и конденсаторы в механически вращаемом барабане. Система строилась без оглядки на теорию Тюринга. Компьютер не поддерживал программирование и поэтому не пользовался большим успехом. В июне 1941 года устройство осмотрел Джон Мачли. Реализованные в Atanasoff-Berry Computer идеи ему понравились, судя по всему, именно они легли в основу компьютера **ENIAC**, о котором мы расскажем чуть позже.

В 1939 году стартовал проект в лаборатории **IBM Endicott**. Инженеры компании использовали принципы аналитической машины Чарльза Беббиджа для создания своего **Harvard Mark 1** (также известного как **автоматический контролируемый калькулятор**). Электромеханическое устройство использовало десятеричную систему счисления, основу конструкции составляли переключатели и электромагнитные реле. Машина содержала несколько параллельных вычислительных блоков, программа вносилась при помощи перфоленты. Harvard Mark 1 заработал в 1944 году.

Но одним из самых мощных компьютеров того времени был ENIAC (**Electronic Numerical Integrator and Computer**), разработанный в Университете штата Пенсильвания под контролем Джона Мачли и Дж. Преспера Экерта. Компьютер начал функционировать в 1945 году и сразу же сразил всех своей производительностью. Система на основе электронных схем работала со скоростью 5000 операций в секунду, что намного больше, чем возможности любого похожего устройства того времени. ENIAC был оснащен модулями для умножения, деления, вычитания. Машина содержала примерно 80 байт памяти.

Высокая скорость работы вылилась в по-настоящему гигантские размеры устройства. ENIAC состоял из 17468 вакуумных трубок, 7200 диодов, 1500 электронных реле, 70 тыс. резисторов, 10 тыс. конденсаторов и порядка 5 млн соединений. Весила махина около 30 тонн, занимала площадь 680 квадратных метров, потребляла 150 кВт энергии. Компьютер принимал перфоленту с программами через считывающее устройство производства IBM. При создании ENIAC разработчики задействовали модульный подход — все функциональные блоки устройства были выделены в отдельные сегменты для выполнения разных функций. Важной особенностью компьютера стала поддержка вычисления сложных последовательностей с использованием ветвлений. Правда, на разработку программ на бумаге у математиков уходило несколько недель, а задание параметров ENIAC при помощи переключателей отнимало еще несколько дней.

Фон Нейман в моде

Первые работающие системы на основе архитектуры фон Неймана появились в 1948-1949 годах. Свои разработки представили сразу два университета. Манчестерская машина под милым названием **Baby** стала первым компьютером со встроенной в память программой. Система создавалась для тестов нового типа компьютерной памяти — так называемых трубок Виллиамса. Неожиданный успех побудил создателей к дальнейшей разработке. Спустя какое-то время систему переименовали в **Manchester Mark 1** и представили первый коммерчески доступный компьютер **Ferranti Mark 1**. Создатели планировали продать несколько сотен таких машин, но не удалось доделать даже единственную заказанную систему — заказчик прекратил финансирование проекта.

Вторую систему по фон Нейману представил Кембриджский университет в 1949 году. Компьютер под названием **EDSAC** (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) оснащался памятью на основе линий задержки и вакуумными трубками в качестве основной логики.

Но наибольшую популярность заработал второй проект Экерта и Мачли. Компьютер **EDVAC** (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) задействовал двоичную систему счисления. Его последовательная архитектура умела проводить операции сложения, вычитания, умножения и деления в автоматическом режиме. Программа была записана в быструю (по тем временам) последовательную память на основе линий задержки. Компьютер состоял из 6 тыс. вакуумных трубок, 12 тыс. диодов и потреблял порядка 56 кВт энергии.

Первый EDVAC был доставлен в американскую Лабораторию исследования баллистики в 1949 году, но заработал он лишь в 1951 году после устранения ряда серьезных проблем. Кстати, примерно в то же время Экерт и Мачли ушли из Университета штата Пенсильвания и основали собственный бизнес по производству вычислительных систем **Eckert-Mauchly Computer Corporation**. Многие аналитики рассматривают системы Manchester Mark 1, EDSAC и EDVAC как прародителей современной архитектуры компьютеров.

Первым коммерчески успешным компьютером США стала система **UNIVAC 1**. Изначально ее разрабатывала компания Мачли и Экерта. Однако финальный образец вышел из-под крыла **Remington Rand**, которая купила Eckert-Mauchly Computer Corporation. Новый компьютер использовал 5200 вакуумных трубок и весил порядка 13 тонн, система выполняла около 2000 операций в секунду и занимала комнату в 35 квадратных метров. Вместе с UNIVAC 1 появились приводы с постоянной памятью на основе магнитной пленки. Первую систему в 1951 году доставили в то самое американское бюро по переписи населения, где несколько десятков лет назад дебютировала табулятор-

Компьютер ENIAC предлагал высокую производительность и продвинутый функционал в обмен на чудовищное энергопотребление, огромные размеры и устрашающий внешний вид.

Это наводящее ужас нагромождение шкафов носило милое название Baby.

Вычислительная машина Atanasoff-Berry Computer занимала не так много места по сравнению с аналогами от других производителей. Правда, и функциональность у нее была соответствующая.

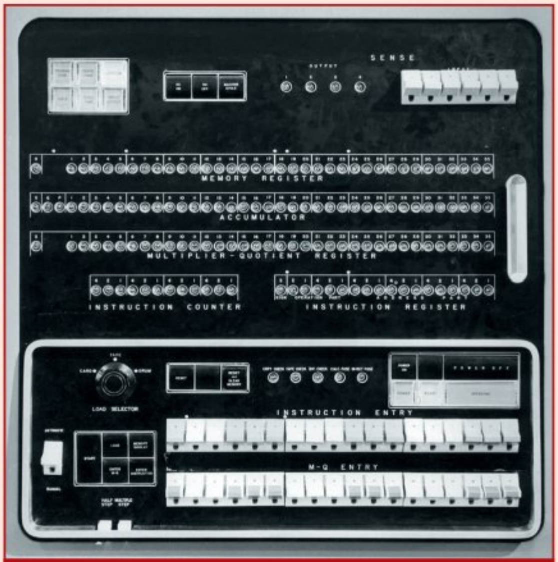
Так выглядел популярный коммерческий компьютер UNIVAC 1. Только представьте, сколько времени уходило у операторов на освоение пульта управления!

ная машина Германа Холлерита. Уже в следующем году UNIVAC 1 предсказал результаты выборов американского президента после загрузки всего 1% от общего числа голосов. Позже Remington Rand продала 46 компьютеров по цене $1 млн каждый.

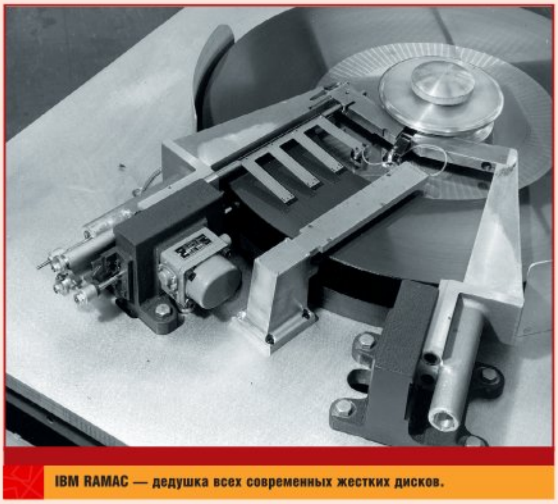
Прошло немного времени, и на рынок компьютеров, созданных по архитектуре фон Неймана, вышла компания IBM. В 1952 году «голубой гигант» публично анонсировал свой первый мейнфрейм — систему **IBM 701 Electronic Data Processing Machine**. Компьютер оснастили электростатической памятью на основе трубок Виллиамса общей емкостью до 18 Кб. Сама система состояла из многочисленных модулей с аналитической логикой, памятью, устройствами для считывания и записи перфокарт и так далее. Каждый из модулей был собран в рамке, отсюда и пошло название мейнфрейм (в переводе с англ. *main frame — основная рамка*).

В 1954 году вместе с новым поколением **IBM 704** появилась магнитная память, которая стала стандартом для больших компьютеров. Новая система базировалась на сильно переработанной архитектуре, но при этом сохраняла совместимость с предыдущей моделью.

Примерно тогда же оформился первый реализованный на практике высокоуровневый язык программирования — фортран. В компьютеры начали загружать микрокод с первичными командами. Идеи инженеров IBM меняли рынок. Компания представила несколько модификаций своих систем, включая уменьшенный 900-килограммовый **IBM 650**, и выпустила первый накопитель на магнитных дисках под названием **RAMAC** (Random Access Method of Accounting and Control). Устройство использовало пятьдесят 24-дюймовых металлических пластин общей емкостью до 5 Мб. При этом каждый мегабайт обходился покупателям в $10 000. Для сравнения, сейчас цена одного мегабайта на различных носителях обычно не превышает двух сотых цента.



Панель оператора системы IBM 701. Прогресс, как говорится, налицо.



IBM RAMAC — дедушка всех современных жестких дисков.

■ ■ ■

Мы с вами подобрались к самому интересному. Рынок компьютеров начал расширяться, выбрался за рамки секретных лабораторий и правительственного финансирования. Производители вычислительных систем стали зарабатывать хорошие деньги, развивать свои собственные технологии и делать выгодные предложения корпоративным пользователям. А где деньги — там и технический прогресс.

В следующей части нашего рассказа мы поведаем о компьютерах второй половины XX века. Именно в это время получили распространение транзисторы, появились первые интегральные микросхемы и случилось еще много чего интересного. ■

Высокий язык

Фортран — первый язык программирования высокого уровня, созданный для быстрого и удобного написания программ. Он был разработан в период с 1954 по 1957 год в недрах компании **IBM**. Руководил проектом Джон Бэкус, который впоследствии получил за эту разработку премию Тьюринга (в 1977 году). Само название Fortran — это аббревиатура от **FORmula TRANslator**, что в переводе с английского означает «переводчик формул».

Фортран широко использовался (и используется) для научных и инженерных вычислений. Сегодня можно найти множество готовых библиотек, написанных на этом языке: пакеты для перемножения матриц, пакеты для решения сложных интегральных и дифференциальных уравнений и многие-многие другие. Они отлажены, эффективны и тщательно документированы. А самое главное — все эти программные пакеты свободно доступны в исходных кодах.

Работа работой, но отдыхать тоже нужно. Язык программирования фортран позволял «рисовать» такие вот цифровые картины.

ЕСТЬ КОНТАКТ

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ВНЕШНИХ ИНТЕРФЕЙСОВ ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ПЕРИФЕРИИ

Павел Шубский

IT-индустрии никогда не удавалось наладить отношения со стандартизацией. Каждый производитель техники старался перетянуть одеяло на себя — выпустить очередной эксклюзивный интерфейс, внедрить новую технологию защиты. В результате они ограничивали не только сферы применения, но и удобство использования своих устройств. Ситуация начала меняться только в 90-х годах прошлого века. Лучшие технические умы разных компаний стали объединяться в альянсы и вместе работать над новыми открытыми (и не очень) стандартами.

Сейчас кажется, что такая обыденная вещь, как прямоугольный разъем **USB**, была с нами всегда. Что может быть проще? Распаковал купленную флэшку, подключил ее к компьютеру — и все, можно начинать работу. Операционная система сама определит устройство и автоматически подберет необходимые драйвера. Так вот, чтобы прийти к этому более-менее единому стандарту, индустрии потребовалось не одно десятилетие. Каких-то 20-25 лет назад перед приобретением, скажем, нового принтера покупатель должен был два раза подумать и сверить спецификации. Не стоит также забывать, что даже сейчас наравне с USB используется как минимум один популярный стандарт — **FireWire**.

Мечты о стопроцентной совместимости между устройствами от разных производителей все еще остаются мечтами. Однако некоторый прогресс виден невооруженным глазом. Уже сейчас внутри любого компьютера есть стандартизированные компоненты. Взять, к примеру, единую для всех шину **PCI Express** от PCI SIG или тот же разъем USB.

Мы предлагаем проделать путешествие в прошлое и проследить за историей развития интерфейсов для подключения периферии.

Занятная генеалогия

Вплоть до начала 70-х годов прошлого века рынком компьютеров правили исполинские мейнфреймы вроде **IBM System/360**. Производители подобных систем не уделяли проблеме подключения периферии особого внимания. Принтеры, хранилища данных на основе магнитной пленки и другие внешние компоненты часто соединяли напрямую с системной шиной. Из-за чрезвычайной сложности обслуживания о всяких мелочах даже и не думали.

И вот начался переход от больших и неудобных мейнфреймов к компактным персональным системам. Ориентиры производителей постепенно менялись. «Компьютеры для ученых» превращались в доступные машины для персонала крупных компаний и простых смертных. Изменения в целевой аудитории повлекли изменения в концепции и подходе к созданию компьютеров. Обычные люди никогда не полезут внутрь сложного ПК, чтобы подключить принтер к системной шине. А раз так, надо разработать более дружественный интерфейс.

Одним из первых персональных компьютеров с возможностью подключения периферии стал **Xerox Alto** 1973 года выпуска. Эта была странная (по современным меркам) машина с огромным системным блоком и монитором с портретной ориентацией. Она оснащалась клавиатурой, трехкнопочной мышью и дополнительной пятиклавишной приставкой. Компания Xerox позже выпустила еще несколько компонентов для расширения функциональности своего компьютера. В их список попали: ТВ-камера, лепестковый принтер (по сути, автоматизированная печатная машинка) и плата с параллельным

Интерфейс IEEE-488 использовал двусторонние разъемы, которые позволяли подключить одно внешнее хранилище или принтер сразу к нескольким компьютерам.

Xerox Alto необычайно похож на современные компьютеры. Конечно, если не считать монитор с портретной ориентацией.

разъемом. Да-да, вы все поняли правильно, изначальная конфигурация системы не подразумевала наличия параллельного интерфейса. Традиционно для тех времен дополнительные компоненты было очень сложно найти в продаже. А стоили они совершенно сумасшедших денег.

Мы подобрались к первому из двух принципов коммуникации между компонентами ПК. И здесь придется сделать небольшое лирическое отступление. Вернемся назад в 1970 год, когда был создан первый принтер **Centronics Model 101** с поддержкой параллельного интерфейса. Его соединительный порт надолго вошел в историю под названием **Centronics Port**. Громоздкий разъем разработали трое ученых из лаборатории **Wang Laboratories** — Эн Вэнг, Роберт Ховард и Прентис Робинсон сделали его на основе существующей конструкции, используемой в калькуляторах. Взрослые читатели нашего журнала наверняка помнят большой трапециевидный разъем с лапками-фиксаторами по бокам и тридцатью шестью контактами. Первые версии Centronics обладали катастрофически мизерной пропускной способностью 0,36 Кбит/с (потом ее довели до 2,5 Мбит/с). Спустя много лет Институт электрической и электронной инженерии (IEEE) стандартизирует этот интерфейс под названием **IEEE 1284**.

На самом деле, параллельное соединение появилось еще раньше. Метод его работы прост: по нескольким проводам одного коммуникационного кабеля одновременно пересылаются несколько бит данных. Реализация интерфейса — элементарна, а его скорость передачи — высока. Собственно, за это его и полюбили производители. Недостатки, разумеется, тоже были. Одновременная пересылка нескольких бит ограничивала длину соединительного кабеля. На определенном расстоянии от передатчика помехи становились слишком сильными, терялась информация. Однако решение напросилось само собой — если длинные кабели создают проблемы, почему бы не обойтись короткими?

1975 год стал переломным в истории компьютерной индустрии. На рынке появился микрокомпьютер **Altair 8800** (именно он побудил Билла Гейтса заняться программированием). Этот ПК открыл дорогу сравнительно недорогим домашним системам, которые, правда, не могли похвастаться обширным функционалом. Интерфейс Altair 8800 представлял собой панель с разноцветными лампочками. Однако нам больше интересны коммуникационные возможности устройства. Разработчики не стали распаивать соединительные интерфейсы на плате компьютера. Необходимые разъемы можно было докупить отдельно в виде карт расширения. В списке опций Altair 8800 значились платы с дополнительной памятью, с параллельным разъемом и с последовательным портом **RS-232**. Пользователь мог выбрать необходимую карту расширения самостоятельно, но последовательный интерфейс стоил примерно на $20 дороже параллельного.

Собственно, вот мы и встретились со вторым коммуникационным принципом современности. Главное отличие последовательного интерфейса в том, что здесь за единицу времени происходит передача одного бита данных. Технология подразумевает использование компактных, хорошо экранированных от помех кабелей, длина которых ограничена в меньшей степени, чем у соединительных проводов параллельного интерфейса.

Последовательное соединение быстро завоевало популярность среди создателей вычислительных сетей, а также в других сферах, где длина кабеля имела большое значение. Однако вытеснить параллельный интерфейс оказалось не так просто, ведь он был банально дешевле. Разница в цене исчезла позже. Вот тогда-то последовательные интерфейсы стали потихоньку одерживать верх.

Наибольшее распространение среди последовательных разъемов получил RS-232 (Recommended Standard 232). Изначально его разработали для соединения различных терминалов. Не остался безразличным к RS-232 и рынок персональных компьютеров. Его использовало подавляющее большинство систем вплоть до 1986 года. Казалось бы, вот она, стандартизация! Но нет, индустрия снова загнала себя в тупик.

Каждый производитель трактовал спецификации интерфейса посвоему: кто-то отказывался от контрольного сигнала, другие изменяли рабочее напряжение. Разрозненный рынок породил множество дополнительных устройств, а также ряд брошюр, по которым следовало

Задел на будущее

С появлением словосочетания **High Definition** в компьютерной индустрии начались изменения — передаваемые объемы данных моментально возросли. Приставку HD сейчас примеряют ко всему, что хоть как-то выходит за грани привычного. HD-фильмы, HD-музыка, тонны картинок — все это нужно как-то передавать и где-то складировать. И все бы хорошо, но скоростей существующих интерфейсов для эффективной работы стало недостаточно.

Мир замер в ожидании **USB 3.0 SuperSpeed** и **FireWire 1600/3200**. Спецификации этих интерфейсов уже готовы. Они предложат увеличенную пропускную способность и сохранят совместимость с предыдущими стандартами. Так, USB 3.0 поднимает скорость до баснословных 4,8 Гбит/с, что в 10 раз выше, чем у USB 2.0. Первые устройства с поддержкой USB 3.0 появятся в конце 2009 или начале 2010 года. Будущие версии FireWire, в свою очередь, предложат скорость на уровне 6,4 Гбит/с, а пока владельцам студий придется довольствоваться пропускной способностью 1,6 Гбит/с и 3,2 Гбит/с для FireWire 1600 и 3200 соответственно.

Сложно поверить, но неудобный разъем Centronics Port для принтеров оставался в строю на протяжении пары десятков лет.

Некоторые материнские платы все еще оснащены портом RS-232.

определять параметры используемого интерфейса. Создатели спецификаций RS-232 рекомендовали трапециевидные разъемы с 25 контактами в формфакторе **D-subminiature** (D-sub), но самым популярным стал 9-контактный **DB-9**.

Битва титанов

Конец 70-х ознаменовало противостояние трех популярных компьютерных систем для дома. ПК все еще считались роскошью, их могли позволить себе далеко не все, но информационный переворот уже маячил на горизонте. В схватке за покупателей сцепились компьютеры **Apple 2**, **Tandy TRS-80** и **Commodore PET 2001** — так называемая «троица 1977 года». Эти системы интересны и в свете нашего исследования, ведь у каждого из компьютеров был свой набор интерфейсов. Создатели ПК решили, что без большого количества периферии захватить рынок не получится. И началось…

Tandy TRS-80 обрел популярность среди домашних пользователей, любителей всего нового и владельцев небольших фирм. Компьютер продавался с монитором, полноразмерной клавиатурой и языком программирования BASIC. Производитель позаботился о возможности модернизации, однако перед установкой новых комплектующих надо было купить внешний блок расширения (**Expansion Interface**). Дополнительное устройство продавалось в отдельном корпусе, потребляло немало энергии и занимало много места.

При помощи Expansion Interface можно было увеличить объем памяти до 48 Кб, подключить такие периферийные устройства, как контроллер гибких дисков или кассетный накопитель. Внешний блок расширения оснащали сразу двумя разъемами: параллельным принтерным портом Centronics и последовательным RS-232. Изначально TRS-80 Model 1 не позволял выводить документы на печать напрямую с компьютера. Для этого надо было в обязательном порядке приобретать Expansion Interface. Этот подход не понравился покупателям, поэтому вскоре Tandy выпустила отдельный интерфейс для принтера.

Компьютеры Apple 2, благодаря своей открытой архитектуре, расходились как горячие пирожки. На материнках этих ПК нашлось место для разъемов, в которые можно было установить различные платы расширения. Желающие модернизировать систему могли выбрать нужное устройство из обширного ассортимента так называемых периферийных карт (**Apple 2 Peripheral Cards**). Туда входили: внутренние модемы, сетевые и звуковые карты, сопроцессоры, платы с разъемами RS-232 и Centronics. Самой популярной из них стала карта для подключения второго дисковода Apple Disk 2.

Примечательно, что Apple не запрещала использовать продукцию сторонних компаний. Так, на рынке появились платы расширения для подключения внешнего модема, матричного принтера и другой периферии с последовательным интерфейсом. Чуть позже вышли комбинированные карты для работы с несколькими устройствами сразу.

Commodore PET 2001 была системой класса «все в одном». Устройство отлично прижилось на территориях США, Канады и Великобритании, а первую ревизию PET 2001 вскоре сменила вторая. Что интересно, создатели Commodore не подумали об обширном списке дополнительной периферии. К их компьютерам можно было подключить кассетный магнитофон **Datassette**, игровые джойстики по разъемам **JOY1/JOY2**, принтер (довольно дорогой, кстати) или внешнее хранилище через непривычный интерфейс **IEEE 488**.

IEEE 488 был разработан компанией **Hewlett-Packard** в 1968 году, но распространение получил только семь лет спустя. Использовался необычный кабель с проводом, выведенным набок. Кабели можно было подключать в стековом режиме (буквально цеплять друг на друга), что позволяло нескольким компьютерам одновременно использовать хранилище или принтер. Иными словами, компания Commodore еще тридцать лет назад реализовала принципы сетевых накопителей, которые обрели популярность сравнительно недавно.

Игра IBM

Успех компьютеров Apple 2 побудил компанию **IBM** к созданию линейки персональных систем для бизнеса. Так и появился на свет IBM PC, громкая премьера которого состоялась 12 августа 1981 года. Первая система была оснащена всего двумя разъемами для подключения клавиатуры и кассетного привода. Расширить возможности ПК предлагалось при помощи пяти свободных слотов на материнской плате. В частности, можно было приобрести расширительную планку с параллельным интерфейсом Centronics (вместо громоздкого разъема с лапками на плате был реализован компактный 25-контактный D-sub).

В начале 80-х найти периферию для компьютеров IBM было не так-то просто. Сторонние производители только-только начали осваивать новую микроархитектуру. К тому же у IBM PC не получилось захватить домашний сегмент — ценник оказался слишком большим для рядового пользователя. Не помог даже разъем, позволяющий подключить обычный телевизор в качестве монитора.

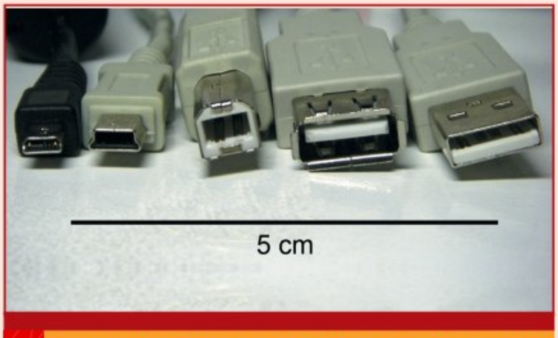
Второе поколение IBM PC с приставкой **XT** появилось в магазинах спустя 2 года. Компьютерная индустрия сделала еще один шаг на пути к модернизации. На материнской плате прибавилась пара разъемов для установки карт расширения. В комплект поставки включили жесткий диск на 10 Мб, максимальное количество оперативной памяти увеличили до 256 Кб. Так как интерфейсы системы практически не изменились, она не слишком интересна для нашего исследования.

Куда важнее рассмотреть следующее поколение компьютеров **IBM PC AT**, появившееся в 1984-м. Вместе с выходом PC AT появился обновленный периферийный разъем с поддержкой спецификаций RS-232. Новый 9-контактный **DE-9** стали использовать повсеместно наравне со старым 25-контактным DB-25. Интерфейс применяли для подключения мониторов, а позже заменили усовершенствованным **DE-15**, который существует и по сей день.

Рискованная игра IBM привела к тому, что в руках сторонних производителей оказался обширный парк периферии и программного обеспечения. Все это породило рынок совместимых систем. Попытки «голубого гиганта» лицензировать свои наработки окончились частичным провалом — другие компании начали разрабатывать собственные шины и разъемы. Чтобы не попасться на удочку юристов IBM, производители переименовывали и видоизменяли существующие технологии. Именно тогда в обиход вошли названия **LPT** и **COM**.

Первый — не что иное, как параллельный порт для принтера. Трехбуквенная аббревиатура образована словосочетанием **Line Print Terminal**. Обычно компьютеры оснащали одним или двумя LPT, хотя в теории их могло быть и больше. Кроме принтеров, по этим разъемам подключали устройства для хранения данных вроде ZIP-дисководов.

Аббревиатура COM известна и по сей день — некоторые материнские платы все еще оснащают таким разъемом. В действительности это переименованный последовательный порт наподобие DE-9. В системах 90-х годов можно было встретить сразу несколько COM-портов, чаще всего их количество увеличивали при помощи планок расшире-



Существует несколько вариантов USB-разъемов. Большие распаивают на материнских платах, маленькие — на мобильных устройствах.

Обычная версия FireWire поддерживает передачу небольшого количества энергии к подключенному устройству. Уменьшенная версия этим похвастаться уже не может.

ния. К COM подключали всевозможную периферию, включая модемы, мыши, джойстики и многое другое.

Что до IBM, то компания так и не смогла удержать растущий рынок в своих руках. Совместимые системы заполонили его и не оставили места для оригинальных IBM PC.

Свежие веяния моды

Развитие компьютерной индустрии в начале 90-х годов шло скачками. Рынок встал с колен, пользователи определились в своих желаниях, производители продолжали шлифовать технологии. Стало понятно, что существующие спецификации периферийных шин нужно дорабатывать. Покупатели не желали мириться с трудностями, возникающими при подключении дополнительных устройств.

Нужен был новый тип интерфейсов — шины с поддержкой автоконфигурации. На внедрение этой технологии понадобилось несколько лет. Подумать только, все это время установка в систему нового устройства требовала от хозяина ПК весьма сложных манипуляций с настройками. Вместе с платами расширения продавались специальные установочные диски, некоторые железки «радовали» своей мудреной системой джамперов. Далеко не у всех получалось справиться с неподатливой периферией.

Выход из ситуации нашла компания **Microsoft** — она придумала технологию **Plug-and-Play**, которая появилась в ОС **Windows 95**. Теперь не надо было самостоятельно сообщать системе о добавленном устройстве, распределять прерывания. Правда, поначалу Plug-and-Play работала очень нестабильно (острые языки даже переиначили ее название в Plug-and-Pray — подключи-и-молись). Тем не менее Microsoft удалось вывести свои наработки на уровень общего стандарта. Похожую технологию продвигала компания Apple, однако дела у нее шли плохо, так как на рынке доминировали системы класса IBM PC и операционные системы Windows.

Поддержка автоматического конфигурирования Plug-and-Play вдохнула новую жизнь в компьютерную индустрию. В середине 90-х годов на арену вышли сразу два универсальных последовательных интерфейса для подключения внешних устройств. Это были FireWire и USB (Universal Serial Bus). Интерфейсы появились с разницей в один год. Стандарт FireWire, также известный под именем **IEEE 1394 High Speed Serial Bus**, был разработан с подачи компании Apple. Что интересно, первое упоминание о нем появилось намного раньше, где-то в середине 1980-х. Финальные спецификации от IEEE, однако, были представлены только в 1995 году.

В разработке FireWire приняли участие настоящие монстры индустрии: **Texas Instruments**, **Sony**, **Digital Equipment Corporation**, **IBM** и **Thomson**. По задумке Apple новая технология должна была обеспечить быстрый канал для передачи потоковых данных с цифровых видеокамер и звукового оборудования. Стандарт взяла на вооружение и компания Sony — японцы переименовали его в **i.LINK** и представили новый уменьшенный разъем. В принципе, оригинальный коннектор FireWire тоже можно назвать компактным. По крайней мере, в сравнении с доисторическими LPT и COM.

Изначально стандарт IEEE 1394 обеспечивал высокую скорость передачи данных (до 400 Мбит/с), умел эффективно распределять энергию и даже не требовал компьютера для работы. Интерфейс поддерживал Plug-and-Play и так называемую горячую замену (отныне не нужно было перезагружать компьютер после подключения устройства). Если бы не жадность Apple, IEEE 1394 мог бы стать новым индустриальным стандартом. Увы, за установку FireWire производителей обязали отчислять роялти держателям патента — по $0,25 за каждый проданный продукт. Закрытые интерфейсы практически всегда остаются уделом меньшинства.

Первая версия USB (1.0) была представлена широкой публике в 1996 году. Разработкой нового интерфейса занимались специалисты из **Intel**, **Compaq**, **Microsoft**, **IBM** и **Northern Telecom**. Если FireWire изначально готовили для подключения мощных цифровых устройств, то USB предназначался для замены всех существующих периферийных разъемов сразу. Кабель с небольшим прямоугольным разъемом должен был соединять компьютер с мышью, клавиатурой, модемом, принтером, сканером, джойстиками, геймпадами, цифровыми видеокамерами. Последовательная структура USB позволяла подключать сразу несколько устройств. Интерфейс поддерживал Plug-and-Play, горячую замену и передачу небольшого количества энергии. USB 1.0 работал на скорости 12 Мбит/с, чего было вполне достаточно (тогда миру были чужды словосочетания **High Definition**, да и общие объемы передаваемых данных были совсем другими).

Спецификации USB были открытыми — любой производитель мог реализовать USB-хаб на материнской плате или любом другом устройстве, не занимаясь бумажной волокитой и не отчисляя роялти. Ранние USB-устройства стоили дороже аналогов для параллельных и последовательных портов. Поэтому поначалу интерфейс не пользовался особой популярностью. Всемирная слава пришла к USB чуть позже, когда на него стали переходить разработчики самой разной периферии.

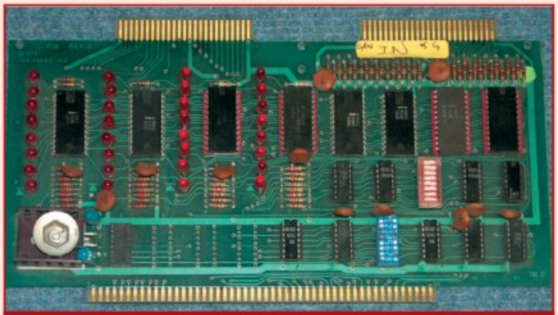
Примерно тогда же из тени вышел разъем для клавиатуры и мыши под названием **PS/2**. Его разработали еще в далеком 1987 году, но стандартом де-факто он стал лишь во второй половине 90-х (вместе с появлением формфактора **ATX** и процессоров **Pentium**). По задумке авторов одинаковые с виду разъемы PS/2 были несовместимы на аппаратном уровне. Естественно, это вызывало недовольство среди покупателей — именно поэтому PS/2 начали красить в разные цвета. Сейчас стандарт постепенно вытесняется USB.

Суть вещей

Время шло, объемы данных росли. Создатели оригинальных FireWire и USB доработали свои интерфейсы, чтобы те максимально соответствовали желаниям публики. Так, обновленные спецификации **FireWire 800** предложили удвоенную скорость на уровне 800 Мбит/с. Всем известный интерфейс **USB 2.0** в 2001 году обрел 12-кратный прирост скорости в сравнении с предыдущим поколением. В настоящий момент максимальная пропускная способность интерфейса составляет 480 Мбит/с. Правда, на практике скорость передачи данных, например, в мобильных накопителях не превышает 160-180 Мбит/с. Что немаловажно, оба стандарта сохранили обратную совместимость с предыдущими поколениями.

Эпоха стандартизации хоть отчасти, но наступила. USB полностью заменил все «лишние» порты на задней панели компьютеров. По нему сейчас подключают всю возможную периферию, от миниатюрных флэшек до больших внешних накопителей. FireWire, в свою очередь, пользуется популярностью среди профессионалов — его высокая пропускная способность приходится очень кстати в звукозаписывающих студиях и видеолабораториях.

Для того чтобы прийти к единым стандартам подключения периферии, производителям компьютеров понадобилось без малого 35 лет. К счастью, смутные времена давно позади. ■



Вам лень каждый раз тянуться к разъему USB, чтобы воткнуть флэшку? Тогда как вы оцените такую плату для подключения устройств?

Одно из устройств, которое можно было подключить к компьютеру Commodore PET 2001 по интерфейсу IEEE 488, — такой вот продвинутый дисковод.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Acer G24

Работать за таким монитором вам едва ли захочется. Не поймите нас превратно: **Acer G24** выдает четкую, сочную картинку, а во время прокрутки страниц изображение нисколько не смазывается. Просто его стихия — мультимедийные развлечения и игры.

G24 выполнен в ярком оранжевом корпусе с массивной подставкой. Элементы управления расположены стандартно, снизу на передней панели. В наборе разъемов для подключения отметились: D-sub, DVI-D и HDMI.

Список характеристик впечатляет, но почти все цифры — дутые. Производитель указывает яркость 400 кд/м², контрастность 50 000:1 и углы обзора под 176 градусов как по вертикали, так и по горизонтали. Однако в основе монитора — самая обычная матрица TN+Film, которая по определению не может выдавать столь высоких показателей. Acer готова все объяснить. Контрастность — динамическая: лампы подсветки автоматически подстраивают яркость в зависимости от происходящего на экране, поэтому темные сцены получаются темнее, а светлые — светлее. При взгляде на дисплей под углом в районе 90 градусов контрастность серьезно проседает. Правда, цветопередача при этом становится еще хуже. Зато скорость реакции пикселей стабильно высока — 2 мс.

G24 — неплохой монитор, но цена, на наш взгляд, сильно завышена. За те же деньги можно приобрести модель с PVA-матрицей, не говоря уже о более простых TN+Film аналогах. Стоит ли переплачивать за стиль — решать вам.

Технические характеристики • **Диагональ экрана:** 24 дюйма • **Родное разрешение:** 1920x1200 пикселей • **Время отклика:** 2 мс (GTG) • **Яркость:** 400 кд/м² • **Контрастность:** 50 000:1 (динамическая) • **Углы обзора:** 176/176 градусов (по вертикали/горизонтали) • **Интерфейсы:** D-sub, DVI-D, HDMI • **Энергопотребление:** до 90 Вт • **Размеры:** 446x575x254 мм (с подставкой) • **Вес:** 7,2 кг

Что?	Широкоформатный ЖК-монитор
Почему?	Хорошее качество изображения и очень стильный дизайн
Сколько?	***18 900 руб.***
Где?	***pro.sunrise.ru***

Compro VideoMate Vista U750F

Новый внешний ТВ-тюнер **Compro** адресован тем, кто планирует смотреть телепередачи вдали от дома. Устройство подключается к компьютеру или ноутбуку по разъему USB, через который получает всю необходимую энергию, — отдельный блок питания ему не нужен. **U750F** умеет ловить телеканалы, захватывать аналоговое видео с внешних источников, записывать телепрограммы на жесткий диск. Также тюнер поддерживает функцию сдвига времени. Нажимаете кнопку на пульте — и диктор в новостях замирает с открытым ртом, не договорив про сложившуюся в стране экономическую ситуацию; нажимаете другую — хоккеисты на площадке катаются задом наперед.

U750F работает с кодеком **Microsoft MPEG-2**. Благодаря этому смотреть и записывать передачи можно непосредственно в **Windows Media Center**. Комплектное ПО предлагает множество дополнительных функций и настроек. Здесь и включение по расписанию, и обзор каналов с захватом отдельных кадров, и индивидуальная для каждого канала настройка основных параметров (яркость, тон, контраст, насыщенность, четкость, формат и звук). Оригинальный виджет **ComproDTV Vista Gadget** помещает живую трансляцию прямо в боковую панель Windows Vista.

Технические характеристики • **Стандарты:** NTSC, PAL, SECAM • **Форматы записи видео:** MPEG-1/2/4 • **Разъемы:** аудио, композитный вход, S-Video • **Пульт ДУ:** есть • **FM-тюнер:** есть • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Размеры:** 72x28x117 мм • **Дополнительно:** картинка в картинке, таймер записи, режим отложенного просмотра

Что?	Внешний ТВ-тюнер
Почему?	Позволит смотреть телевизор не только дома, но и в дороге
Сколько?	***1950 руб.***
Где?	***www.oldi.ru***

Microsoft SideWinder X6

SideWinder X6 — новая игровая клавиатура от **Microsoft**. Раскладка близка к классической, у клавиатуры большие кнопки Shift, Backspace, Enter, а пробел чуть длиннее стандартного. Интересно, что пользователь может сам выбирать, где ему расположить цифровой блок, слева или справа от основного. Думаем, это придется по душе тем, кто с детства привык держать ложку и мышку левой рукой.

F-клавиши уменьшены в размерах, над ними расположен ряд дополнительных кнопок, предназначенных для управления медиаплеером и работы с макросами. Основной клавиатурный блок подсвечивается красным цветом, а кнопки WASD помечены точками, чтобы игрок мог быстро найти нужные кнопки в темноте. Уровень громкости и яркость подсветки выставляются при помощи пары аналоговых регуляторов.

В левой части SideWinder X6 есть два ряда игровых кнопок, на любую из которых можно назначить свою последовательность действий. К сожалению, у клавиатуры нет встроенной памяти. Поэтому при ее подключении к чужому компьютеру все макросы придется записывать заново, если вы, конечно, не захватили из дома файл конфигурации.

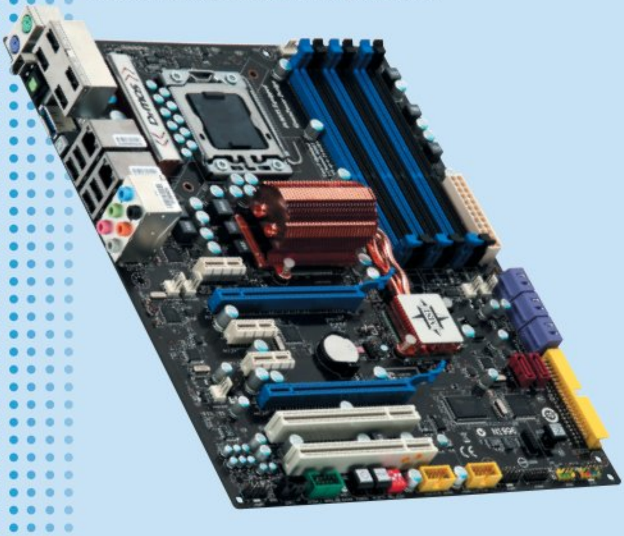
Технические характеристики • **Количество клавиш:** 86 основных + 15 дополнительных + 18 на цифровом блоке • **Подсветка:** красная, регулируемая • **Дополнительно:** два аналоговых регулятора яркости подсветки и громкости • **Соединение:** проводное, USB 2.0

Что?	Игровая клавиатура
Почему?	Необычный дизайн, удобная раскладка, множество дополнительных кнопок, отстегивающийся цифровой блок
Сколько?	***2300 руб.***
Где?	***www.onics.ru***

MSI X58 Platinum

Пока что платформа **Nehalem** — далеко не массовый продукт. Большинство ее компонентов стоит очень дорого. **MSI X58 Platinum** — одна из первых ласточек грядущего снижения цен. Нет, плата эта ни разу не бюджетная, ведь ее стоимость 9000 руб. Но это все равно ниже, чем другие топовые решения. Поэтому X58 Platinum можно порекомендовать для сборки производительного, но не безумно дорогого компьютера.

Новинка поддерживает процессоры из линейки **Core i7**, установку до 24 Гб оперативной памяти и пары видеокарт. X58 Platinum умеет работать только со связками ATI CrossFire — совместимость с NVIDIA SLI ушла под нож вместе с третьим слотом PCIe x16. У платы эффективная система охлаждения, построенная на медных радиаторах и тепловых трубках. Схема питания процессора, состоящая из полимерных конденсаторов и качественных полевых транзисторов, обеспечит максимум стабильности в работе и при разгоне.



Технические характеристики • **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 (Socket LGA1366) • **Чипсет:** Intel X58 + ICH10R • **Формфактор:** ATX • **Оперативная память:** до 24 Гб DDR3 (1600/1333/1066/800 МГц) • **Дисковая подсистема:** 8x SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), IDE • **Разъемы расширения:** 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI • **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с (Realtek RTL8111C) • **Звук:** 8-канальный аудиокодек (Realtek ALC888) • **Задняя панель:** eSATA, FireWire, 8x USB 2.0, PS/2 (клавиатура и мышь), аудио

Что?	Материнская плата
Почему?	Поддерживает Core i7 и оснащена всем необходимым для сборки быстрой современной системы
Сколько?	***9000 руб.***
Где?	***www.forum3.ru***

Nokia 5800 XpressMusic

Перед нами первый сенсорный телефон от **Nokia** на платформе **S60 5th Edition**. **5800 XpressMusic** прекрасно чувствует себя в Глобальной сети, проигрывает музыку и видеоролики, поддерживает установку самых разных приложений. По сути, это самый доступный смартфон с сенсорным управлением. Сравнивать новинку с **Apple iPhone** не стоит — модели относятся к разным весовым категориям. Если iPhone — это дорогой имиджевый аппарат, то Nokia 5800 — рабочая лошадка с хорошим функционалом.

5800 XpressMusic продается в трех цветовых исполнениях: красном, синем и черном. Что интересного у новинки? Прежде всего, это 3,2-дюймовый сенсорный дисплей, который к тому же передает ощущения от нажатий — при касании виртуальных кнопок аппарат слегка вибрирует. Чтобы поменять ориентацию экрана (на 90 градусов), достаточно повернуть смартфон набок. Вводить текст можно через три типа виртуальных клавиатур: буквенно-цифровую, как на обычном телефоне, полноэкранную с QWERTY-раскладкой и маленькую, но тоже QWERTY. Помимо этого, телефон поддерживает рукописный ввод при помощи стилуса (он закреплен на крышке аппарата).

Из мультимедиа-возможностей отметим неплохую камеру на 3,2 Мп с автофокусом и двойной светодиодной вспышкой. В комплекте идет карта памяти на 8 Гб. Для наушников предусмотрен стандартный 3,5-мм разъем. Удивительно хороши встроенные в телефон динамики: даже на максимальной громкости не слышно ни хрипов, ни искажений. Емкость встроенного аккумулятора — 1320 мАч. На практике смартфон держится без подзарядки два-три дня активного использования (общение, прослушивание музыки, серфинг в интернете).

Когда 5800 XpressMusic только попал на прилавки магазинов, было очень мало сторонних программ, которые адекватно вели себя на этом телефоне. На данный момент список совместимых приложений заметно подрос. В него уже вошли **QIP PDA**, «**Мобильные Яндекс.Карты**», любимая многими читалка **QReader** и популярный плеер **PowerMP3**.

Технические характеристики ● **Платформа:** S60 5th Edition ● **Процессор:** ARM11 369 МГц ● **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA/HSDPA 2100/900 МГц ● **Дисплей:** 3,2-дюймовый сенсорный ЖК (640x360 пикселей) ● **Камера:** 3,2 Мп с автофокусом, оптикой Carl Zeiss и двойной светодиодной вспышкой ● **Интерфейсы:** Wi-Fi 802.11g, Bluetooth 2.0, USB 2.0, аудиовыход, ТВ-выход ● **Встроенная память:** 128 Мб ОЗУ + 81 Мб ПЗУ ● **Флэш-карты:** microSDHC (до 32 Гб) ● **Аккумулятор:** Li-ion (1320 мАч) ● **Габариты:** 52x111x16 мм ● **Вес:** 109 г

Что?	Смартфон
Почему?	По некоторым параметрам лучше, чем iPhone
Сколько?	***14 300 руб.***
Где?	***www.eldorado.ru***

Olympus E-30

Olympus E-30 с 12,3-мегапиксельным сенсором **Live MOS** нацелена на тех, кто хочет решительно отказаться от мыльницы в пользу полупрофессиональной зеркальной камеры.

За обработку снимков в E-30 отвечает процессор **TruePic III+**. Если раньше камеры Olympus выдавали приемлемую картинку на ISO до 800 единиц, то теперь чувствительность стала значительно выше. Также отметим механическую систему с моторами, которые отклоняют сенсор для компенсации колебаний. Благодаря этому фотолюбителю не понадобятся специальные объективы с оптической стабилизацией — достаточно будет любого, подходящего по байонету. При этом снимки будут четкими даже при слабом освещении. Спортивные фотографы и репортеры оценят поддержку сверхкоротких выдержек (вплоть до 1/8000 с).

Для кадрирования используется как видоискатель, так и поворотный дисплей с диагональю 2,7 дюйма. На экране отображается 100% кадра, причем для точной фокусировки можно увеличить изображение в десять раз. В автоматическом режиме камера определяет лицо в кадре, наводит на него фокус и выстраивает все важные параметры самостоятельно. Неискушенных фотолюбителей порадуют функции художественных фильтров, позволяющих создать самые разные эффекты: от зернистой пленки до стилизации под поп-арт и мягкого фокуса.

Из недостатков отметим лишь скудный выбор оптики. В целом камера отличная, но справится ли она с конкурентами в лице **Nikon D90** и **Canon EOS 50D**?

Технические характеристики ● **Дисплей:** поворотный ЖК-дисплей с диагональю 2,7 дюйма, разрешение 230 000 пикселей ● **Матрица:** 4/3-дюймовая Live MOS 12,3 Мп, 17,3x13 мм, кропфактор 2,0 ● **Максимальное разрешение:** 4032x3024 ● **Чувствительность:** 100-3200 ед. ISO ● **Выдержка:** 1/8000 — 60 с ● **Непрерывная съемка:** до 5 кадр/с (в серии до 12 кадров RAW) ● **Флэш-карты:** CompactFlash/xD-Picture ● **Дополнительно:** оптический стабилизатор изображения, ультразвуковой фильтр для очистки сенсора ● **Размеры:** 108x142x75 мм ● **Вес:** 655 г

Что?	Цифровая зеркальная камера
Почему?	Подходит как новичкам (автоматизировано практически все), так и многим профессионалам
Сколько?	***35 000 руб. (без объектива)***
Где?	***www.olympus.com.ru***

Sharkoon Seraphim Value

Компании **Thermaltake**, **Cooler Master** и **SilverStone** приучили нас к тому, что большой компьютерный корпус должен стоить почти как холодильник. Компания **Sharkoon** решила развеять этот стереотип. Ее кейс **Seraphim Value** формфактором Full Tower вместит любые комплектующие и обеспечит эффективное охлаждение, а отдать за это надо совсем небольшие деньги.

Дизайн в меру консервативен. Под двухстворчатой металлической дверцей на передней панели скрываются одиннадцать 5,25-дюймовых отсеков. Часть из них изначально занимает 140-миллиметровый вентилятор. Еще один большой (250 мм), но тихоходный ветродуй расположен на боковой стенке. Он дополнительно охлаждает процессор, видеокарту и компоненты материнской платы. Если возникнет желание установить в ПК систему водяного охлаждения, то на задней панели корпуса предусмотрены отверстия для трубок.

Монтаж всех плат и накопителей в Seraphim осуществляется без помощи отвертки — производитель предусмотрел всевозможные рельсы и зажимы. Отсек для блока питания расположен в нижней части корпуса. Кстати, сам БП в комплект не входит — это, увы, особенность почти всех больших корпусов.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** сталь ● **Формфактор:** Full Tower (материнские платы формата до E-ATX) ● **Отсеки для накопителей:** 11 отсеков для 5,25-дюймовых устройств, 6 внутренних посадочных мест для винчестеров ● **Разъемы на передней панели:** 4x USB 2.0, eSATA, микрофон, наушники ● **Слоты расширения:** 7 ● **Блок питания:** опционально ● **Размеры:** 215x535x540 мм

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Вместит любые комплектующие и обеспечит тихое и эффективное охлаждение, и все это за разумные деньги
Сколько?	*3400 руб.*
Где?	*www.sharkoon.com*

Zotac Nitro

Многих людей бросает в дрожь от слов «разгон», «множитель», «BIOS». Однако все они, конечно же, не прочь хоть немного, но увеличить производительность своего ПК. *«Так почему бы на этом не заработать?»* — подумали в **Zotac** и создали удобное аппаратное средство для разгона видеокарты. Устройство под названием **Nitro** подключается к компьютеру через разъем USB и позволяет в реальном времени управлять рабочими параметрами графической платы.

Nitro поддерживает все современные видеокарты на графических чипах **NVIDIA**. В комплект поставки входят подставка, шнур для подключения к компьютеру, диск с утилитой **Zotac FireStorm** и руководство пользователя. После установки комплектного ПО на экране Nitro появляются текущие частоты ядра, шейдерного домена и видеопамяти. 20-сегментные индикаторы показывают температуру GPU и скорости вращения вентилятора. При помощи трех кнопок, расположенных под дисплеем, можно изменять частоты с шагом в 5 МГц. Отдельная клавиша служит для сброса всех параметров в исходное состояние. Настройки можно сохранить в один из профилей, а затем нажатием одной кнопки переключаться между ними, причем прямо во время игры.

Все бы хорошо, но цена Nitro явно завышена. За 4000 руб. можно приобрести хорошую видеокарту среднего звена — **Radeon HD 4850** или **GeForce 9800 GT**. Круг пользователей Zotac Nitro наверняка будет ограничен владельцами **GeForce GTX 260** и **GTX 280**.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые видеокарты:** любые модели на чипах NVIDIA GeForce ● **Основные функции:** мониторинг температуры, управление частотой графического ядра, памяти и шейдерного домена (с шагом 5 МГц) ● **Управление вентилятором:** автоматически или с шагом 5% от номинала ● **Интерфейс:** USB 2.0

Что?	Модуль для разгона видеокарты
Почему?	Поможет ленивым и боязливым почувствовать себя оверклокерами
Сколько?	*4300 руб.*
Где?	*www.xmemory.ru*

MSI Wind U120

Перед нами очередной мобильный компьютер для офисных программ и работы в интернете, иначе говоря — нетбук. **Wind U120** — это эволюционное развитие успешной сотой модели от **MSI**. Внутри машинки все так же бьется процессор **Intel Atom N270** с частотой 1,6 ГГц, установлены 1024 Мб памяти и жесткий диск на 160 Гб. Диагональ и разрешение дисплея тоже не претерпели изменений.

Зато обновился дизайн. Если **U100** выглядел очень сдержанно, то попавший к нам U120 — просто красавец. Снаружи он молочно-белый, такого же цвета клавиатура, но при этом матовый дисплей с черной окантовкой. По стилю и оформлению U120 может легко соревноваться с **ASUS Eee PC S101**.

Кстати, о клавиатуре. У MSI получилось невозможное — они сделали ее почти полноразмерной. Разумеется, здесь отсутствует цифровой блок, но зато буквенная часть просто отличная: кнопки широкие, раскладка классическая (с большими Enter и Shift, но слегка уменьшенным пробелом). Тачпад избавился от клавиши-коромысла, вместо которой теперь есть две полноценные кнопки.

Новинка обзавелась встроенным 3G-модемом, который работает в сетях HSDPA. Остается только приобрести соответствующую SIM-карту, воткнуть ее в U120 и после этого пользоваться всеми прелестями беспроводного интернета.

Конкуренты у U120 очень серьезные — один только **Eee PC 1000** чего стоит, — но если MSI не станет слишком загибать цену, нетбук ждет светлое будущее.

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom N270 1,6 ГГц ● **Чипсет:** Intel 945GSE + ICH7M ● **Память:** 1 Гб DDR2, 533 МГц ● **Дисплей:** 10-дюймовый ЖК, 1024x600 ● **Жесткий диск:** 160 Гб ● **Связь:** 10/100 LAN, Wi-Fi 802.11 b/g/n, модем HSDPA ● **Основные разъемы:** 3 USB 2.0, D-sub ● **Жесткий диск:** 160 Гб ● **Кардридер:** SD/MMC/MS/MS Pro ● **Операционная система:** Microsoft Windows XP Home Edition ● **Размеры:** 260x180x330 мм ● **Вес:** 1 кг (с трехэлементной батареей)

Что?	Нетбук
Почему?	Компактный, легкий, функциональный, да еще и стиляга, каких поискать
Сколько?	пока нет в продаже
Где?	*www.microstar.ru*

Aiptek Pocket Cinema

Aiptek Pocket Cinema — это проектор, вот только по размерам и виду он больше всего похож на мобильный телефон. Ему по силам спроецировать экран с диагональю до 127 см. Модель рассчитана на студентов, бизнесменов и тех, кому периодически нужно проводить наглядные презентации, показывать фотографии и видеоролики. В числе поддерживаемых форматов JPEG, MP3, AVI, ASF, MP4. Данные можно сохранять во встроенную память проектора или на флэш-карту SDHC.

В Pocket Cinema используется матрица LCoS, которая в отличие от LCD формирует картинку по отражательному принципу. Ее элементы не препятствуют прохождению светового потока через рабочий ЖК-слой, а это исключает проявление сеточной структуры на экране. Поэтому через проектор можно даже фильмы смотреть.

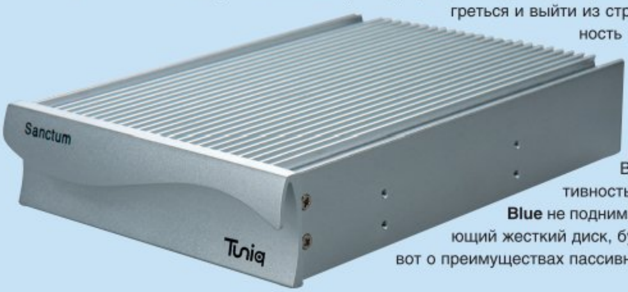
С устройством легко обращаться, оно не требует длительной настройки. В числе бонусов — тренога для фиксации и пульт дистанционного управления.

Технические характеристики ● **Технология:** LCoS (Liquid Crystal on Silicon) ● **Разрешение:** 640x480 (4:3) ● **Расстояние до экрана:** 21-180 см (размер проекции — до 127 см по диагонали) ● **Форматы файлов:** JPEG, MP3, AVI, ASF, MP4 ● **Встроенная память:** 1 Гб ● **Флэш-карты:** SDHC (до 8 Гб) ● **Звук:** динамики мощностью 0,5 Вт ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 55x125x23 мм ● **Вес:** 100 г

Что?	Карманный светодиодный проектор
Почему?	По сути — тот же плеер, только с экраном больше метра по диагонали
Сколько?	*15 000 руб.*
Где?	*www.aiptek.de*

Tuniq Sanctum

В абсолютно бесшумных компьютерах циркуляция воздуха, как правило, оставляет желать лучшего, поэтому даже винчестер может перегреться и выйти из строя. Пассивная система охлаждения **Tuniq Sanctum** сводит эту опасность к минимуму: к греющимся сторонам диска прикладываются теплопроводные пластинки, затем все это помещается в алюминиевую корзину между упругими демпфирующими прокладками, закрывается крышкой и устанавливается в 5,25-дюймовый отсек корпуса.



Движущихся частей у Sanctum нет, контейнер поглощает вибрации винчестера и обеспечивает дополнительную звукоизоляцию. В первых тестах Tuniq Sanctum продемонстрировал высокую эффективность: температура установленного винчестера **Western Digital Caviar Blue** не поднималась выше 38 градусов. Разумеется, отдельный вентилятор, обдувающий жесткий диск, будет охлаждать ничуть не хуже, а стоить раза в три дешевле. Только вот о преимуществах пассивного охлаждения при этом придется забыть.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Доступные цвета:** серебристый, черный ● **Формфактор:** 5,25" ● **Накопители:** настольные винчестеры высотой не более 27 мм ● **Размеры:** 148x208x42 мм

Что?	Кулер для жесткого диска
Почему?	Эффективно охлаждает винчестер и подавляет шумы
Сколько?	*900 руб.*
Где?	*www.otservice.ru*

NETGEAR ReadyNAS NV+ RND4000

NETGEAR ReadyNAS NV+ RND4000 — это автономное сетевое хранилище со встроенной оперативной памятью и собственной ОС. Устройство работает независимо от других компьютеров в сети. Главные плюсы ReadyNAS NV+: высокая скорость чтения/записи, большое количество полезных функций, программное обеспечение для резервного копирования. Да и внешний вид хранилища явно удался.

Устройство доступно в нескольких конфигурациях. У каждой из моделей есть по четыре отсека для установки стандартных SATA-винчестеров. Побывавшая у нас RND4000 поставляется без дисков в комплекте, однако есть варианты с винчестерами **Seagate Barracuda** емкостью 250 Гб, 500 Гб и 750 Гб. Подключение ReadyNAS NV+ занимает минимум времени: установили накопители, один конец Ethernet-кабеля воткнули в хранилище, другой — в разъем роутера. Устройству будет автоматически присвоен IP-адрес, после чего ReadyNAS NV+ ничем не будет отличаться от полноценного компьютера.

Для администрирования хранилища не понадобятся никакие программы — достаточно набрать IP-адрес устройства в браузере. Уже там можно задать все необходимые параметры: например, выбрать конфигурацию дисков. RAID 0 обеспечит максимальную производительность, RAID 1 — сохранность данных при выходе из строя одного из накопителей, RAID 5 — и то и другое сразу, но придется пожертвовать объемом.

Винчестеры можно переставлять и менять на лету, без выключения системы. Три дополнительных USB-разъема пригодятся для подключения портативных накопителей (для резервного копирования или расширения емкости). Резервное копирование выполняется либо автоматически, либо вручную, нажатием отдельной кнопки на лицевой панели устройства.

Технические характеристики ● **Накопители:** до 4 настольных SATA-винчестеров ● **Интерфейсы:** Gigabit Ethernet, 3x USB 2.0 ● **Сетевые сервисы:** FTP, FTPS, HTTP, HTTPS, Microsoft CIFS, Apple File Protocol, Network File System, Server Message Block ● **Скорость передачи:** до 300 Мб/с ● **Встроенная память:** 256 Мб ОЗУ и 64 Мб ПЗУ (флэш) ● **Охлаждение:** вентилятор 92 мм ● **Размеры:** 200x222x132 мм ● **Вес:** 4,6 кг (без дисков)

Что?	Сетевое хранилище
Почему?	Высочайшая надежность и богатый набор функций
Сколько?	*19 000 руб.*
Где?	*www.dostavka.ru*

ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/zotac
NVIDIA
ZOTAC
It's Time to Play
Реклама

Разумный компьютер за разумные деньги

Алексей Горбунов

Что-то странное происходит на рынке комплектующих, господа. Все вокруг твердят про кризис, творятся непонятные вещи с курсами валют и ценами на нефть. На Тайване — главной кузнице железа — ожидается серьезный спад производства. Да что там спад! Как рассказали наши коллеги, работающие и проживающие в Тайпее, президент **Foxconn** — одной из крупнейших компаний по производству железа — лично выступил по местному телевидению и сообщил народу, что намечающийся кризис будет самым жестким за всю IT-историю.

Однако цены на компьютерные комплектующие мало того что не растут, так еще и некоторые из железок слегка подешевели. Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Здесь у нас тишь да гладь. Конфигурация выверенная, цена итогового ПК стабильная. Единственное, что решили поменять, так это видеокарту. Цена на **GeForce 9800 GT** упала до какого-то совсем смешного минимума — чем не повод поставить модель от **Palit**? Поклонники **AMD**, без паники! Для вас тоже есть вариант: доплатив всего 200 руб., можете установить **Sapphire HD 4830** — долгожданная новинка наконец-то поступила в продажу. Кстати, заметили забавный момент? Системный блок на платформе AMD вышел дороже, чем ПК на базе **Intel**.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Ситуация повторяется. Если не считать замены платы под платформу Intel и новой рекомендации

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7-965 Extreme Edition (Socket LGA1366, 3,2 ГГц, QPI 6,4 ГТ/с, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб, BOX)	36000
Кулер: Cooler Master V8 (Socket 940/AM2/AM2+/775, 800-1800 об/мин) + Cooler Master LGA1366 Socket Retention Bracket Set	2300
Системная плата: ASUS P6T Deluxe (Socket LGA1366, Intel X58, QPI 6,4 ГТ/с, DDR3-1600, CrossFire X, 3-way SLI, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound Blaster X-Fi Extreme, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	12000
ОЗУ: 3xCORSAIR DOMINATOR TW3X4G1800C8DF (12 Гб, 1800 МГц, CL8)	51000
Видеокарта: 3xZotac GeForce GTX 280 AMP! Edition 1 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 280, DVI, TV-out)	45000
Жесткий диск: 2xSeagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	10000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	13000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	6000
Корпус: Lian Li ARMORSUIT PC-P80 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	18000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	10000
Системный блок:	**203300**
Мышь: NOVA Slider X600 (3600 dpi, USB) + коврик NOVA Over Slide	4000
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	2700
Колонки: Creative GigaWorks S750 (сателлиты – 70 Вт каждый, сабвуфер – 210 Вт)	13500
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюйма, 2560x1600, 8 мс (G-t-G), S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	60000
Системный блок и периферия:	**283500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3100
Системная плата: GIGABYTE GA-MA78G-DS3H (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, FireWire, ATX)	2700
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL 5)	1400
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	3500
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Корпус: ASUS TA665 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2100
Системный блок:	**15000**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	850
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6500
Системный блок и периферия:	**24350**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1400
Замена видеокарты: Sapphire HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+200
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Со всеми наворотами:	**27150**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual-Core E5300 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	3000
Системная плата: MSI P35 Neo-F (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2100
ОЗУ: 2x Hynix Original DDR2 2 Гб (800 МГц, CL 5)	1400
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GT, DVI, TV-out)	3500
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD321KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Корпус: ASUS TA665 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2100
Системный блок:	**14300**
Мышь: BTC Falcon M883U (2000 dpi, USB)	850
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (PS/2)	700
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1300
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	6500
Системный блок и периферия:	**23650**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7300 (Socket 775, 2,6 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, OEM)	+600
Замена видеокарты: Sapphire HD 4830 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4830, DVI, TV-out)	+200
Опция 1: Cooler Master GeminII S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин)	1200
Со всеми наворотами:	**25650**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 3x512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	3800
Системная плата: GIGABYTE GA-MA790X-DS4 (Socket AM2+, AMD 790X, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	3000
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5 4 Гб (800 МГц, CL5)	1900
Видеокарта: HIS HD 4850 512MB 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4600
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Корпус: IN-WIN IW-J614TA F430 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3900
Системный блок:	**19900**
Мышь: Razer Salmosa (1800 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**33200**
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб)	+1100
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+2100
Опция 1: Thermaltake V1 AX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1300
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**38500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7300 (Socket LGA775, 2,6 ГГц, FSB 1066 МГц, 3 Мб, BOX)	3900
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2800
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5 4 Гб (800 МГц, CL5)	1900
Видеокарта: HIS HD 4850 512MB 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	4600
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Корпус: IN-WIN IW-J614TA F430 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3900
Системный блок:	**19800**
Мышь: Razer Salmosa (1800 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: Samsung T220N (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 2 мс (G-t-G), VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	**33100**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket LGA775, 3 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	+1000
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition 512 Мб (PCIe x16, ATI Radeon HD 4870, DVI, TV-out)	+2100
Опция 1: Thermaltake V1 AX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1300
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**38300**

по выбору корпуса, то конфигурации остались практически такими же, что и прежде.

Те, кому мало возможностей **HIS HD 4850**, могут поскрести по сусекам и купить **Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition** — быструю видеокарту на разогнанном ядре и памяти, с эффективной системой охлаждения на паре вентиляторов. Ну а желающим разогнать центральный процессор настоятельно рекомендуем запастись эффективным кулером. Например таким как **Thermaltake V1 AX**.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Предыдущая категория была целиком и полностью отдана видеокартам AMD, которые доминируют в соответствующем ценовом сегменте. Зато в ПК стоимостью до 30 000 руб. самое место платам NVIDIA. Базовый вариант — **GeForce 9800 GTX+**, версия для продвинутых — **Zotac GeForce GTX 260 2**, построенная на обновленном ядре GeForce GTX 260 с 216 потоковыми процессорами (вместо прежних 192-х). И только попробуйте потом сказать, что у вас все еще тормозит **Grand Theft Auto 4**!

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно... Поначалу мы хотели собрать систему на топовой платформе **AMD Dragon**. Однако ни процессоры **Phenom II**, ни новые материнские платы под эти ЦП пока не поступили в продажу. Раз так, то царем горы был и остается **Core i7-965 Extreme Edition** вместе со своей свитой.

С момента выхода **Nehalem** прошло уже достаточно времени, а систем охлаждения, заточенных под работу с новыми ЦП, все еще нет. Зато многие производители выпустили комплекты креплений для своих самых эффективных кулеров. Как один из вариантов охлаждения быстрого и горячего Core i7-965 рекомендуем связку из кулера **Cooler Master V8** и крепежного набора **Cooler Master LGA1366 Socket Retention Bracket Set**. Теперь можно и разгоном побаловаться. Тем более что плата **ASUS P6T Deluxe** отлично подходит для оверклокинга, а тройка видеокарт **GeForce GTX 280** изначально работает на повышенных частотах. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! — AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,5 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, OEM)	4700
Кулер: Thermaltake BigTyp VP (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1300
Системная плата: Foxconn A7DA-S (Socket AM2+, AMD 790GX, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, Video, PS/2, USB, GbLAN, ATX)	4200
ОЗУ: OCZ OCZ2G8004GK Gold Edition XTC 4 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Zotac GeForce 9800 GTX+ 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX+, DVI, TV-out)	5900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2800
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2500
Корпус: Antec Sonata III 500 EC Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5100
Системный блок:	**29400**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21000
Системный блок и периферия:	**57100**
Замена ЦП: AMD Phenom 9950 (Socket AM2+, 2,6 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, OEM)	+600
Замена: Zotac GeForce GTX 260 2 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+2900
Со всеми наворотами:	**60600**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! — Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 (Socket LGA775, 2,33 ГГц, L2 4 Мб, OEM)	5400
Кулер: Thermaltake BigTyp VP (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1300
Системная плата: ASUS P5Q Pro (Socket 775, Intel P45, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	4000
ОЗУ: OCZ OCZ2G8004GK Gold Edition XTC 4 Гб (800 МГц, CL5)	2200
Видеокарта: Zotac GeForce 9800 GTX+ 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9800 GTX+, DVI, TV-out)	5900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2800
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2500
Корпус: Antec Sonata III 500 EC Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	5100
Системный блок:	**29900**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Logitech G11 (USB, подсветка)	2000
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс (G-t-G), VGA, HDMI, USB)	21000
Системный блок и периферия:	**57600**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9300 (Socket LGA775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x3 Мб, OEM)	+2100
Замена: Zotac GeForce GTX 260 2 896 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce GTX 260, DVI, TV-out)	+2900
Со всеми наворотами:	**62600**

Автор рубрики: ***Дмитрий ГОРЯЧЕВ***

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Объясните мне неграмотному, что такое 3G и с чем его едят?

3G (Third Generation) — технология мобильной связи третьего поколения. Ее главная особенность — в использовании более широких каналов передачи данных, нежели те, что применяются в сетях GSM. Благодаря этому можно реализовать дополнительные голосовые услуги и некоторые другие инновации — например, видеозвонки. Одно из важнейших преимуществ 3G — значительное увеличение скорости мобильного доступа в интернет. Теоретически новые 3G-стандарты смогут обеспечивать передачу данных на скорости до 2 Мбит/с.

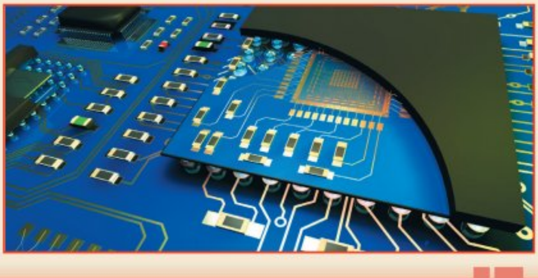
Самыми популярными в мире считаются два стандарта: **UMTS** (Universal Mobile Telecommunications System — универсальная мобильная телекоммуникационная система), который используется в Европе, и **CDMA2000** (Code Division Multiple Access — мультидоступ с кодовым разделением каналов), запущенный в азиатских странах (особенно в Японии) и США.

В России сеть третьего поколения тоже существует, причем достаточно давно. Ее представляет оператор **Skylink**, а функционирует она по стандарту CDMA2000. Однако в 2008 году в этом направлении начали активно работать операторы «большой тройки» («**Билайн**», «**МегаФон**» и **МТС**), которые в настоящее время строят сети европейского стандарта UMTS. Сейчас ими покрыто двенадцать крупных городов России (полный список можно посмотреть, например, здесь — ***ru.wikipedia.org/wiki/3G***).

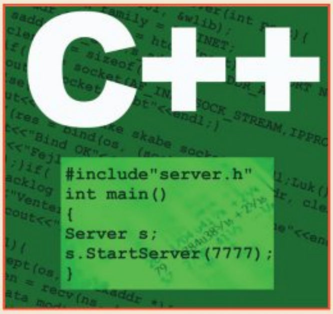
Что такое трехмерный процессор и каковы его преимущества перед обычным чипом?

Трехмерный процессор — это микросхема, которая, как следует из названия, построена не в двумерном пространстве (как любой из современных чипов), а в трехмерном. Его преимущества вполне очевидны: наслоение тонких пластин друг на друга позволяет создать гораздо меньшую по размерам микросхему, чем в случае их стандартного размещения на плоскости. При этом по скорости вычислений такой чип ничем не уступает своему двумерному собрату и даже превосходит его.

Раньше под трехмерными процессорами буквально понимали несколько схем-пластин, установленных друг на друга. Однако в сентябре 2008 года произошел качественный прорыв. Исследователям из Университета Рочестера (штат Нью-Йорк) удалось создать прототип, в котором слои взаимосвязаны. Процессор перестал быть набором двумерных схем, став по-настоящему трехмерным.



Меня всегда интересовал такой вопрос: как появился первый язык программирования и как были придуманы все последующие? Их делают при помощи других языков?



Как бы странно это ни звучало, но большинство языков программирования разрабатываются сами на себе. Сначала создают их ядро с набором основных команд, а затем уже с использованием этих команд реализуют более сложные механизмы, пишут дополнительные функции и библиотеки.

А вот для разработки ядра действительно требуется другой подход. В случае языков высокого уровня все довольно просто — их создают при помощи ПО, написанного на популярном в системном программировании языке С. Ядро С было написано на языке ассемблер, который по строению очень близок к машинному коду. Наконец, ядра компиляторов ассемблера пишутся исключительно в машинных кодах — здесь уже выбора нет. Кроме того, иногда машинные коды используют и для реализации ядер языков уровня С, минуя уровень ассемблера.

Последнее время при включении компьютера вылетает сообщение:

Pri Master Hard Disk: S.M.A.R.T. Status BAD, Backup and Replace

Press F1 to Resume.

После нажатия F1 компьютер работает нормально. Подскажите, пожалуйста, в чем проблема и как от нее избавиться?

Это сообщение говорит о том, что ваш жесткий диск на канале Primary Master получил неудовлетворительную оценку в системе **SMART**.

SMART (Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology) — технология, которая следит за состоянием жесткого диска при помощи встроенных в него датчиков. Она наблюдает за основными характеристиками накопителя, каждая из которых получает оценку. Список оцениваемых параметров включает в себя число оборотов шпинделя, число перемещений головок, количество циклов включения-выключения. Все они нужны для предсказания возможного выхода жесткого диска из строя. Кроме того, SMART ведет наблюдение за

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

некоторыми текущими параметрами винчестера: высотой головок над поверхностью диска, числом переназначенных секторов, временем поиска дорожки и количеством ошибок поиска. Эти данные позволяют судить об уже существующих неисправностях.

В вашем случае самым разумным решением будет скопировать данные и заменить жесткий диск. Либо можно использовать его для хранения не слишком важной информации. Подобное сообщение SMART не означает полной потери работоспособности винчестера, а говорит лишь о том, что он стал менее надежен.

Слышал, что Google выпустила собственный телефон. Правда ли это?

В последнее время **Google** ведет активную работу в этом направлении. Но трудятся они не над самим телефоном, а над платформой, получившей название **Android** (***www.android.com***). Она состоит из специальной версии **Linux** и программной системы, поддерживающей приложения на языке **Java** с использованием заранее созданных библиотек. Кроме того, большая часть исходных кодов системы открыта. Благодаря этому все, что остается стороннему разработчику приложений, — это лишь продумать функционал своей программы.

Чтобы наладить выпуск и продажи готовых устройств, Google основали **Open Handset Alliance** (***openhandsetalliance.com***). В него вошли сотовые операторы, компании, занимающиеся софтом, изготовители микросхем и производители телефонов. Среди них засветились такие крупнейшие операторы, как **Vodaphone**, **NTT DoCoMo** и **T-Mobile**, а также известные компании **LG**, **HTC**, **Sony Ericsson** и **Toshiba**. Альянс продолжает расширяться.

Первый телефон на платформе Android появился в продаже в октябре прошлого года. Представленная модель **T-Mobile G1** хоть и вышла далеко не идеальной, но уже успела обзавестись своими поклонниками. Компания T-Mobile объявила о том, что число заказов на G1 втрое превысило ее прогнозы. Следующим продуктом, работающим под управлением Android, станет **Kogan Agora**. Его продажи начнутся в январе-феврале этого года.

Говорят, что в России появилась быстрая беспроводная сеть под названием WiMAX. Расскажите, пожалуйста, что это такое и чем она отличается от Wi-Fi-сетей?

Да, в Москве действительно появилась первая крупная сеть стандарта **WiMAX** (Worldwide Interoperability for Microwave Access). Эта технология предоставляет быстрый беспроводной доступ в интернет и телекоммуникационные сервисы на больших расстояниях. Вышки WiMAX покрывают площадь радиусом от 1 до 5 км и теоретически могут обеспечить скорость до 10 Мбит/с. Адаптеры для работы с сетями WiMAX встраивают в последние модели ноутбуков и коммуникаторов, также их можно купить отдельно в виде USB-брелков или Express-карт.

В отличие от Wi-Fi, сети WiMAX покрывают намного большие территории, к ним могут одновременно подсоединяться много абонентов, каждый из которых будет обеспечен быстрым и стабильным соединением. Wi-Fi же используется для создания небольших сетей: в квартире, офисе, кафе. Кроме того, из-за особенностей внутренней архитектуры WiMAX лучше подходит для IP-телефонии (VoIP). В связи с этим он становится полноценным конкурентом для сотовых сетей, в том числе и третьего поколения.

Работы по развертыванию сетей WiMAX в России проводят несколько десятков компаний, более подробно о которых можно узнать на сайте организации **WiMAX Forum** (***www.wimaxforum.ru***). Наиболее известная из них — «**Скартел**» (торговая марка **Yota**). Она уже создала сети в Москве и Санкт-Петербурге (детали — на сайте ***www.yota.ru***).

Скажите, в чем разница между импульсными и модульными блоками питания?

Эти характеристики вообще никак друг с другом не связаны. Если БП модульный, то это означает, что большинство его кабелей можно подключать по мере необходимости. Изначально из БП выходят только провода питания материнской платы. Таким образом, можно избавиться от лишних кабелей внутри корпуса и тем самым повысить эффективность работы систем охлаждения.

Вторая характеристика делит блоки питания по принципу их конструкции. Существует два разных типа БП: трансформаторные и импульсные. В первом случае происходит первоначальное понижение входного напряжения на трансформаторе, затем оно выпрямляется при помощи диода либо диодного моста. В импульсных блоках питания, которые чаще всего используются в компьютерах, входное напряжение сначала выпрямляется, потом генератором преобразуется в прямоугольные импульсы, которые подаются на трансформатор. ■

Горячие советы

Не так давно мне пришлось оформлять доклад, к которому должны были прилагаться фотографии ученых. В интернете я их смог найти только в маленьком разрешении. После масштабирования в **Paint** или прямо в **Microsoft Word** их качество становилось просто ужасным. Поискав информацию по теме увеличения изображений, я нашел простой способ сохранить приемлемое качество при достаточно большом (скажем, двукратном увеличении). Решить проблему мне помогла программа **BenVista PhotoZoom Pro** (***www.benvista.com***). Использовать ее очень просто — нужно лишь открыть изображение, указать размер, который должен получиться в итоге, а затем сохранить готовый результат.

С уважением, ваш постоянный читатель Николай.

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

DVD SHRINK 3.2

Разработчик: dvdshrink
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.dvdshrink.org***

DVD SHRINK 3.2

Копирование фильма с DVD на жесткий диск компьютера зачастую выливается в целую проблему из-за всевозможных защит и привязки к региону. Задачу решает **DVD Shrink**. Он не только умеет делать точные копии дисков, но и вырезает из них все ненужное: рекламные ролики, логотипы студий, лишние звуковые дорожки и субтитры. Естественно, никакой самодеятельности: все «ненужное» выбираете вы сами. Получившееся видео можно поджать практически без потери качества, чтобы оно влезло на однослойную болванку, и тут же, не отходя от кассы, записать на DVD, который без проблем проглотит любой бытовой плеер.

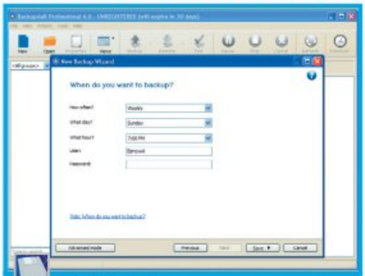
СВЕЖАТИНА!

BACKUP4ALL 4.0

Разработчик: Softland
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal, почтовый перевод
Сайт: ***www.backup4all.com***

Вроде бы все знают, что бекапы нужно делать регулярно, но лень-матушка все равно берет свое: вручную создавать резервные копии долго и нудно, а короткая память или надежда на русский авось и вовсе ставят на идее крест. Тут на сцену выходит **Backup4all** и спасает ситуацию: один разок повозившись с настройками, вы практически полностью автоматизируете этот скучный процесс раз и навсегда. Программа сохраняет все нажитое непосильным трудом на любой носитель, который вы сможете воткнуть в компьютер, или заливает файлы на выбранный сервер. Информация сохраняется в виде ZIP-архивов, поэтому для их распаковки Backup4all вам не понадобится.

Рейтинг: 8



BACKUP4ALL 4.0

BAKU 3.6

Разработчик: Педро Мигель Кардосо
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://pmcchp.com/baku***

Небольшая утилита для очистки системного реестра от мусорных ключей. Также в программу встроена качественная «метелка»: Baku удаляет пустые папки и временные файлы, чистит кэш браузера и стирает историю недавно открытых файлов в самых разных приложениях, начиная от **Microsoft Office** и заканчивая **Nero**.

Рейтинг: 8

COOLLECTOR 2.2

Разработчик: Coollector
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.coollector.com***

На первый взгляд, **Coollector** ничем не отличается от обычных каталогизаторов фильмов. Но это только на первый взгляд. При ближайшем рассмотрении оказывается, что в программу уже вшита огромная (101 000 записей) энциклопедия, включающая информацию о фильмах и актерах с самого зарождения кинематографа. Обложки дисков и фотографии подгружаются из интернета, что логично, иначе дистрибутив весил бы неприлично много. Приятная, но почти бесполезная для россиян добавка — возможность заказать понравившийся фильм в интернет-магазине прямо из окна Coollector. Есть еще эстетический бонус: коллекцию фильмов можно посмотреть в виде эдакой трехмерной стенки из обложек. Выглядит красиво, но понадобится **Firefox**.

Рейтинг: 8

COOLLECTOR 2.2

COPYTODVD 4.1

COPYTODVD 4.1

Разработчик: VSO Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (20 дней)
Цена: $29,99
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.vso-software.fr/products/copytodvd***

Очень красивый прожигатель CD/DVD. Его главное достоинство заключается в максимально упрощенном интерфейсе, задающем элементарные и понятные вопросы в духе «Что хотите записать?», «Куда?» и «В каком виде?» (аудиодиск для Hi-Fi-системы, DVD-видео для бытового плеера, диск с данными для компьютера и т.д.). От вас требуется минимум действий.

Рейтинг: 8

HDCLONE FREE EDITION 3.7

Разработчик: Miray
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.miray.de***

HDClone пригодится в первую очередь тем, кто планирует перенести большие объемы информации с одного жесткого диска на другой. Пресловутая приписка Free Edition накладывает определенные ограничения на программу: она воспринимает только хранилища с интерфейсом ATA/SATA/USB (нет SCSI и FireWire, не поддерживаются RAID-массивы), а скорость копирования не превышает 600 Мб/мин. Зато можно использовать HDClone как альтернативу для переустановки системы: инсталлировав Windows и настроив все необходимые программы, клонируете жесткий диск и получаете образ незахламленной операционки, которую можно восстановить буквально за несколько минут.

Рейтинг: 8

MEDIACODER 0.62

Разработчик: Стэнли Хуанг
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://mediacoder.sourceforge.net***

Не самый простой в освоении, зато всеядный конвертер видео/аудиофайлов. Знает назубок все основные типы медиа, включая AVI, MPEG, WMV, MP3, WMA, WAV, без проблем работает с H264-кодеками (отлично подходят для кодирования видео высокого разрешения), поддерживает экзотические контейнеры (MKV, TS). Массового распространения утилита не получила лишь по одной причине: здесь нельзя нажать пару кнопок и получить результат. Надо знать хотя бы основы сжатия видео, понимать отличия между различными кодеками, разбираться в их настройках. Без минимального багажа знаний запутаетесь в два счета.

Рейтинг: 8

PARTITION MANAGER 9.0 EXPRESS

Разработчик: Paragon Technologie
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.paragon-software.com/home/pm-express***

Перед нами бесплатный вариант отлично зарекомендовавшей себя программы **Partit-**

PHOTOBIE 5.2

SMART WALLPAPER LITE 3.2

SYSTEM MECHANIC 8.5

ion Manager для работы с разделами жесткого диска. Из профессиональной версии выкинули половину функций, оставив только скелет, и получили утилиту, идеально подходящую обычным людям, а не IT-специалистам. **Partition Manager Express** умеет создавать новые логические диски, менять их размер и файловую систему, восстанавливать и сохранять данные, записывать их на CD, DVD или Blu-ray. Картину портит один неприятный факт: бесплатная версия не поддерживает 64-битные Windows.

Рейтинг: 7

PHOTOBIE 5.2

Разработчик: Photobie
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.photobie.com***

Photobie можно назвать графическим редактором для чайников. Идея предельно проста: берется **Adobe Photoshop**, выбрасывается все лишнее, оставляется поддержка слоев, ювелирная работа с цветами, совместимость с фильтрами «Фотошопа» — и получается Photobie. Для профессиональной деятельности она, конечно, не подходит, а вот править фотографии или картинки с ее помощью можно не хуже, чем в программе от Adobe.

Рейтинг: 7

R-STUDIO 4.6

Разработчик: R-tools technology
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: $49,99
Способы оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: ***www.data-recovery-software.net***

Восстановить удаленные мимо корзины файлы может и бесплатный софт. А что делать, когда случайно отформатировался целый винчестер? Тут как раз и пригодится **R-Studio**. Если данные физически все еще находятся на носителе (после быстрого форматирования, например), программа их обязательно найдет и восстановит. Поддерживаются все мыслимые файловые системы и типы дисков.

Рейтинг: 8

SMART WALLPAPER LITE 3.2

Разработчик: Ectosoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.ectosoft.com***

Smart Wallpaper Lite автоматически меняет обои рабочего стола, выбирая изображения из указанных папок. Вроде бы ничего особенного, но поражает продуманность такой простой, в сущности, программы. Картинки меняются по порядку или случайным образом, с указанной периодичностью либо при старте системы, причем после смены обоев утилита выгружается из памяти, дабы не занимать ресурсы и не маячить в трее. Если же значок в системной панели вы решили оставить, двойной клик по нему принудительно сменит обои. Наконец, обладателям широкоформатных мониторов не придется искать картинки с соотношением сторон 16:9. Smart Wallpaper Lite может просто увеличить изображение так, чтобы оно занимало весь экран, без искажения пропорций. Такую элементарную функцию в других бесплатных программах подобного рода мы найти так и не смогли.

Рейтинг: 9

STDU VIEWER 1.5

Разработчик: STDUtility
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.stdutility.com/stduviewer.html***

Хорошая альтернатива **Abobe Reader**, если вы используете его исключительно для чтения электронных книг. **STDU viewer** распознает три формата (DjVu, PDF и TIFF), для каждой новой книги открывается отдельная вкладка, а последняя прочитанная страничка отмечается закладкой. Книги, разумеется, можно и распечатать. Из других приятных вещей — крохотный размер дистрибутива и нормальная поддержка кириллицы.

Рейтинг: 8

STUDIOLINE PHOTO BASIC 3.5

Разработчик: H&M Systems Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://studioline.biz/EN/products/overview-photo-basic/default.htm***

StudioLine Photo Basic — удобная программа для ведения персонального фотоархива. Набор возможностей более-менее стандартный: сортировка фотографий по разным критериям, легкое редактирование изображений, возможность размещения своей фотогалереи в Сети, создание слайд-шоу, запись фотографий на CD/DVD. Единственное, что может подпортить впечатление от программы, — это ее интерфейс: громоздкий и какой-то непонятный.

Рейтинг: 7

STUDIOLINE PHOTO BASIC 3.5

STDU VIEWER 1.5

SYSTEM MECHANIC 8.5

Разработчик: iolo technologies
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $49,99
Сайт: ***www.iolo.com/system-mechanic/standard***

Миллион полезных утилит в одной программе — так можно охарактеризовать **System Mechanic**. В его обязанности входит чистка реестра, удаление мусорных файлов, отлов программ-шпионов, слежение за жесткими дисками, дефрагментация и чистка реестра, оптимизация сетевых настроек и еще множество полезных в хозяйстве мелочей. Но самое приятное состоит в том, что «Механик» может записать загрузочный CD, с помощью которого в кратчайшие сроки реанимируется упавшая система.

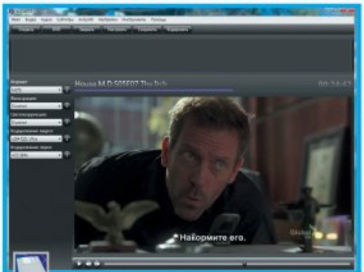
Рейтинг: 8

XVID4PSP 5.0

Разработчик: winnydows.com
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.winnydows.com***

XviD4PSP — конвертер, позволяющий быстро и без потери качества перегнать видео в форматы, понятные PS3, Xbox 360, PSP, iPod, iPhone и другим мобильным устройствам. В отличие от **MediaCoder**, знание теории практически не требуется. Если нет желания разбираться в куче тонкостей перегонки видео из одного формата в другой, можно ограничиться только выбором конечного устройства. Профессионалы же предпочтут взять все настройки в свои руки.

Рейтинг: 9



XVID4PSP 5.0

Ищите на DVD

К ПУСКУ ГОТОВ

Виртуальный рабочий стол среднестатистического человека (особенно если он мужского пола) обычно бывает захламлен похуже стола реального. Рыскание по экрану монитора в поисках нужного значка среди десятков ярлыков, папок и очень нужных файлов — знакомая картина?

Избавиться от бардака довольно просто. Нужно всего лишь подобрать удобный для себя лаунчер, программу, сделанную специально для быстрого запуска часто используемых приложений, а заодно и для доступа к самым необходимым настройкам системы.

ZENKEY 2.0

ZENKEY 2.0

Разработчик: ZenCODE
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.camiweb.com/zenkey***

ZenKEY — это не просто лаунчер, а самый настоящий виртуальный пульт управления. Он может назначать горячие клавиши практически на любое действие, понимает скрипты, делает рабочий стол бесконечным, управляет медиаплеером и не лишен командирских навыков (выстраивает окна в шеренгу, делает их прозрачными, сворачивает или разворачивает одним кликом). Не говоря уже о быстром запуске одной или сразу нескольких программ. Есть, правда, досадный момент: интерфейс в виде миллиона выпадающих меню.

Рейтинг: 9

RUNIT! 2.0

RUNIT! 2.0

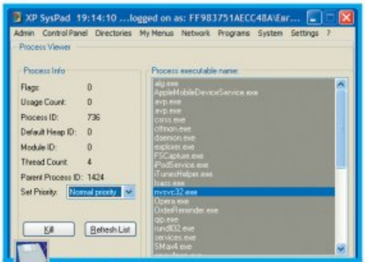
Разработчик: Semicolon Interactive
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.magister-lex.at/RUNit***

RunIt! является практически полной противоположностью ZenKEY. Единственное его назначение — складирование ярлыков на удобной панельке. Минималисты наверняка впадут в транс, когда узнают, что RunIt! не требует установки, весит 30 Кб и вообще не занимает места на рабочем столе. Чтобы панелька появилась, надо подвести курсор к любому краю экрана (задается в настройках) и щелкнуть правой кнопкой мыши. Удобно — слов нет. Хотя RunIt не обновлялся уже почти десять (!) лет, он без проблем работает даже на 64-битной Windows Vista.

Рейтинг: 9

XP SYSPAD 7.9

Разработчик: xtort.net
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.xtort.net/xtort-software/xpsyspad***



XP SYSPAD 7.9

XP SysPad предоставляет быстрый доступ к практически любой функции Windows XP — от извлечения лотка DVD-привода до дефрагментации жесткого диска. Что гораздо удобнее собственноручного копания в настройках системы. Из других особенностей — в окошке с программой присутствует маленький калькулятор и часы. Довольно практичное решение.

Рейтинг: 8

SLEEP MOON XPRESS 2.0

Разработчик: Reohix
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.reohix.com/sleepmoon.htm***

SLEEP MOON XPRESS 2.0

Sleep Moon Xpress во многом напоминает ZenKEY. Конечно, похвастаться таким огромным количеством функций эта программа не может, но здесь есть запуск приложений, выключение/перезагрузка компьютера, будильник и сверка времени по атомным часам. Преимущество перед конкурентом у Sleep Moon Xpress одно, но большое: полноценный планировщик заданий, активировать который можно с сотового телефона, находясь где-нибудь на краю земли. Главное, чтобы трубка поддерживала WAP или GPRS.

Рейтинг: 8

ROCKETDOCK 1.3

Разработчик: Punk! Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://rocketdock.com***

RocketDock добавляет на рабочий стол удобную панельку для быстрого запуска программ, слизанную у Mac OS. Настраивать можно только положение самого дока, форму иконок и прочую украшательскую мелочевку. Зато RocketDock дружит со шкурками для

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

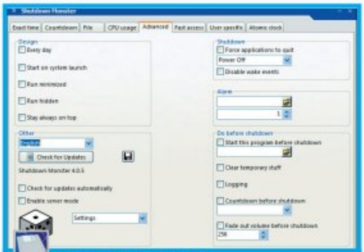
ROCKETDOCK 1.3

MobyDock и **ObjectDock**. Эти программы вы тоже найдете на нашем DVD. Друг от друга они отличаются только внешним видом.

Рейтинг: 7

SHUTDOWN MONSTER 4.0

Разработчик: ebiSoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://shutdown.sourceforge.net***



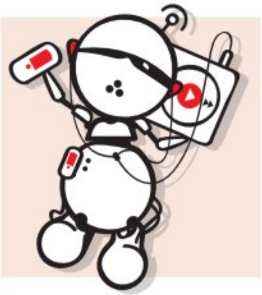
SHUTDOWN MONSTER 4.0

Shutdown Monster — это лаунчер наоборот. Вместо запуска чего бы то ни было он отвечает за выключение, перезагрузку или перевод компьютера в спящий режим. Если в вышеописанных программах эта функция поставляется в качестве бонуса, то тут все серьезно: параметров тьма-тьмущая. Можно даже установить выключение компьютера, если в течение определенного времени загрузка процессора или сети не превышает определенный процент. Очень полезная штука для тех, у кого PC работает и по ночам.

Рейтинг: 8

Измерь свой **ТехноIQ**

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	3	1	3	1	1	1	2	2	3	1



8–10 правильных ответов

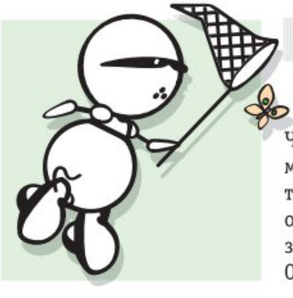
Ты **человек-мобильник**. Ты внимательно следишь за всеми новинками, сутками бегаешь по салонам сотовой связи и часами пытаешь консультантов. Либо ты родственник олигарха и купил все модели мобильных телефонов, до которых только смог дотянуться. Третий вариант — ты продавец мобильных телефонов. В таком случае не совсем понятно, зачем ты тратил время на этот простой тест.

5–7 правильных ответов

Да, **ты в теме**. Ты четко знаешь, каким будет твой следующий смартфон, ты с легкостью настраиваешь MMS на любом телефоне, помнишь наизусть все настройки мобильного интернета и регулярно сохраняешь адресную книгу на три разных компьютера. На всякий пожарный.

2–4 правильных ответа

Скорее всего, ты напрочь не понимаешь, зачем нужны все эти мучения с большими экранами, мощными процессорами и гигабайтами памяти. Старая добрая Nokia с монохромным экраном и двухголосной полифонией полностью удовлетворяет все нужды — позвонить и SMS отправить. И правильно — **зачем забивать себе голову** всякой ерундой, когда столько красивых девушек (или мальчиков) по улицам ходит. На них деньги тратить гораздо интереснее, правда?



1 правильный ответ

Честно признаемся — меньше двух баллов нынче набирать уже неприлично. Наверное, мобильный телефон у тебя есть, но название его навечно осталось на коробке, которую ты давно выкинул. Раньше таких, как ты, называли **«дитя цветов»** — они полностью отказывались от всех благ цивилизации в пользу тишины осеннего леса и красоты заходящего солнца.
Осталось только понять, откуда в лесу взялся этот журнал.

Условия конкурса на странице 123

Алена Ермилова

introversion

компания, которая не продается

Том, Крис и Марк встретились в октябре 1997 года в Лондонском имперском колледже (Imperial College London). Несколько лет они делили съемную квартиру, вместе справляли Рождество, помогали друг другу готовить шпаргалки и, как и все в то время, мечтали управлять собственной игровой компанией, пока неожиданно им не предложили поучаствовать в конкурсе на лучший бизнес-план. На кону было 10 тыс. фунтов стерлингов (а это и сейчас, когда фунт равен 41 рублю, немалые деньги), и парни, конечно, согласились. Заводилой был Том: ему с детства не терпелось разбогатеть и ворочать миллионными корпорациями; Марк усердно помогал; а Крис, талантливый программист, лишь периодически поднимал глаза от монитора.

За написанием плана выяснилось, что бизнес-сторона вопроса друзей не очень-то и интересует: они не хотят торговать чужими играми, они хотят делать свои. Тут-то и началась история **Introversion Software**, студии независимых друзей-идеалистов, которые спустя восемь лет после основания своей маленькой, но очень известной компании могут все так же по-простецки растянуться в постели, проваляться с ноутбуком до поздней ночи, а потом повернуться на другой бок и заснуть. Каждый день около 14.00 они обедают в небольшом ресторанчике за углом, где им приносят картошку по-деревенски, домашние отбивные и жирную семгу на гриле, с высокой колокольни плюют на все корпоративные принципы и международные выставки и с гордостью протягивают тебе визитку, на которой выгравировано «*The last of the bedroom programmers*» («*Последние домашние разработчики*»).

«Игромания» слетала в гости к Introversion и разузнала, как им удается оставаться такими маленькими и независимыми, когда вокруг в индустрии остались одни лишь транснациональные корпорации.

«*Ты кэб не бери, до нас близко, —* советует мне Вики Арундель (Victoria Arundel), пиарщица Introversion. — *От вокзала налево, потом, метров через сто, перекресток будет, там в арку, и по правую руку увидишь знак «Ремонтные работы». Их еще не начали, но машины уже не ходят, вот ты и иди прямо, пока не увидишь высокий такой дом с белыми кирпичными вставками, за ним тебе снова надо налево, а там найдешь... В общем, мы тут уже чайник ставим, если что — звони*».

Минут через пятнадцать после этого разговора, когда счет поворотам и домам с белыми кирпичными вставками потерялся, я начинаю думать, что не надо было экономить на такси. Найти «офис» Introversion непросто — они сидят не в помпезном здании, чтобы можно было сказать что-нибудь вроде: «*Ну, как увидишь самый высокий небоскреб в округе, сразу иди к нему, а пропуск мы уже заказали*».

Сейчас Introversion заправляют четыре человека: (слева направо) Том, Марк, Джонни и Крис.

У Introversion дом как дом: невысокий, с узким крылечком, палисадничком метр на два да вездесущими контейнерами для мусора — зеленым и красным, сортировать обязательно. Как и везде в Лондоне, в Introversion этим недовольны. Особенно негодует Вики: она, в отличие от мужчин, живет здесь постоянно.

Мы идем в небольшой ресторанчик в невзрачном здании прямо за углом. Про такие если не знаешь наверняка, сам никогда не заглянешь. Несколько мощных деревянных столов, стойка со скучающим барменом, ненавязчивая музыка — 60-е перемежаются с 80-ми. Посетителей немного, официант узнает нас сразу — видно, что Introversion сюда наведываются частенько.

— Вы, я смотрю, полным составом сегодня, — улыбается официант, раскладывая по столу меню. — Вот это очень рекомендую, семга с картофелем и клюквенным соусом, наше фирменное, — это уже мне.

— На самом деле, не совсем полным составом, — отвечает Марк, когда официант принимает заказ. — Просто мы нечасто собираемся вместе, нас тут редко видят такой большой компанией. У нас вообще сейчас странный коллектив: из 14 человек игры разрабатывают в лучшем случае четверо.

Но мы сейчас разрослись: офис вот снимаем (Вики картинно закатывает глаза — это он про дом, до которого просто так не добраться), программиста наняли, с фрилансерами работаем.

А на первых порах нам и офис-то был ни к чему. Мы втроем — я, Том и Крис — легко умещались на одном диване с ноутбуками, а больше никого в Introversion и не было. Да и не нужно было нам тогда соби-

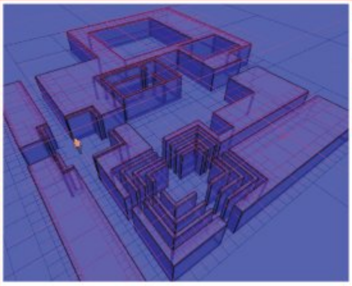
«Это сейчас мы то и дело переезжаем, — ворчит Вики. — А я помню время, когда вся команда умещалась на одном диване!»

Uplink, 2001

Darwinia, 2005

DEFCON, 2006

Multiwinia: Survival of the Flattest, 2008



Subversion, релиз в 2009-м

раться в одном месте и вкалывать полный рабочий день от звонка до звонка.

Крис работал из дома в удобное ему время, а мы с Томом вечно были заняты на каких-то встречах и переговорах, совсем на месте не сидели. На заре Introversion собирались в Лондоне только раз в месяц, зато встреча эта была длинной, до двенадцати ночи, мы успевали наговориться и намечтаться всласть. А в остальное время созванивались по Skype всего пару раз в неделю — вот так и началась Introversion.

[Крис]: На самом деле все началось гораздо раньше. Когда я был еще совсем мальчишкой, дома появился восьмибитный Spectrum, а к нему прилагалось небольшое стартовое руководство по BASIC. Я долго к нему приглядывался, около года, но, когда попробовал, понял — мое. Я вдоль и поперек изучил весь мануал, стал экспериментировать, а потом неожиданно написал собственную игру про Гарфилда. Там все чин чинарем было: загрузочный экран, несколько уровней, таблица результатов, и все работало. Но мне было всего тринадцать, и ее, конечно, никто не издал.

[Марк]: Ах ну да, конечно, именно так оно все и началось, все с тебя.

Вы не берите в голову, мы спорим постоянно. Стоит мне сказать что-то против задумки Криса, как он начинает выступать: «*Ага-ага, как бы не так, где бы вы сейчас были, если бы я не разработал **Uplink**?*» Но у нас с Томом давно готов ответ: «*А где бы ты сам сейчас был, если бы мы твой Uplink не раскрутили?!*»

[Том]: Ну, вообще-то Крис и правда работал над игрой полтора года, никому не показывая, а потом доверил нам. Все-таки мы с ним не первый год жили в одной комнате, были самыми близкими людьми. Uplink нам так понравился, не передать, но мы тут же важно заявили, что над игрой еще надо работать. Денег, однако, не было ни гроша. Крис работал программистом, я же только устроился в какую-то компанию, как она развалилась, а Марк... не помню, чем тогда занимался Марк, но мы вложили тогда по 200 фунтов каждый и основали Introversion Software. И 1 октября 2001 года запустили Uplink.

[Марк]: Вложенные деньги разлетелись в первый же день: мы оплатили хостинг сайта и купили несколько картриджей для принтера. На рекламу совсем ничего не осталось, но нас спасло сарафанное радио: те, кто уже попробовал игру, не уставали рассказывать о ней на форумах, и почти все наши первые покупатели пришли по рекомендациям в Сети.

Впрочем, легче от этого не стало: у нас не было денег даже на то, чтобы отдать дистрибутив на завод, поэтому первые копии делали вручную. Влезли в долги, купили болванок, и вечерами Крис нарезал диски, а Том печатал, вырезал и клеил обложки. Несмотря на то, что мы продавали по 10 дисков в день, штамповать болванки самостоятельно было очень трудно, и вскоре мы были готовы заняться чем угодно, лишь бы избавиться от этих дисков и обложек. К счастью, за первую же неделю мы заработали достаточно денег, чтобы заказать на фабрике 3000 копий Uplink. Но сами мы уже не справлялись, пришлось привлечь к делу моего отца, Уилла Морриса (Will Morris). Он тогда как раз вышел на пенсию, и мы поручили ему следить за отправкой и продажами коробок. Это, так сказать, наш первый настоящий сотрудник, до этого в Introversion были одни директора.

Тем временем Uplink пользовался спросом, и мы стали задумываться, как

Выпустив первую игру, в Introversion и правда не знали, что с ней делать: как только в команде появились лишние деньги, их ухнули на рекламу в метро.

бы отгрузить игру на прилавки магазинов. Надо сказать, мы понятия не имели, что делают разработчики, когда хотят продать свои игры, поэтому мы просто пошли в **Virgin** (*Virgin Megastores — крупнейшая в Великобритании сеть, торгующая играми, фильмами и музыкой. — **Прим. «Игромании»***) и сказали, что хотим продавать у них игры. Сколько нас гоняли от продавца к продавцу, от менеджера к менеджеру! Они сами не знали, что с нами делать, и в конце концов дали телефон головного офиса. Мы позвонили. «*Introversion? — спросили у нас. — Uplink? А издатель у вас есть? Ищите издателя*».

Мы стали искать издателя. До этого мы посылали несколько пресс-копий в британский PC Gamer, и к тому моменту как раз подоспело ревью с оценкой 80%! Стоило нам только показать Uplink и журнал людям из **Pinnacle Software** (местный дистрибьютор), как они тут же согласились продавать игру.

[Том]: Наступил наш звездный час. Не успел PC Gamer появиться на прилавках, как продажи скакнули вверх. Мы делали £40 000 в месяц! Это была мечта! Мы уже нашли издателя в Америке, думали переехать в район попрестижнее, даже на E3 ездили...

[Крис]: E3! Не напоминай! Это была наша первая и последняя E3! Мы вернулись с нее в каком-то оцепенении: боже, и мы хотим работать с этими ненормальными, которые носятся по гигантскому павильону, заключают многомиллионные контракты... После выставки мы даже хотели прикрыть Introversion и подыскать себе нормальную работу.

[Том]: Тем более что £10 000, потраченные на это американское путешествие со всеми его дорогими машинами, фешенебельными отелями и скоростными катерами, здорово нам аукнулись. 2003 год мы встретили без гроша в кармане. Это жестокая правда игровой индустрии: 75% выручки игра приносит в первые шесть месяцев продаж. Наш американский издатель **Strategy First** не платил нам ни копейки (у них самих тогда были не лучшие времена), и дело быстро шло к банкротству.

В сентябре 2003-го я выставил все свои вещи, кроме ноутбука, на интернет-аукционе **eBay**. 2004 год выдался не лучше: в месяц мы зарабатывали не больше £3000 с продаж Uplink, и все деньги уходили на поддержку серверов и разного рода выплаты.

[Крис]: А кроме того, хоть Uplink и получил высокие оценки прессы, мы не знали, хотим ли дальше разрабатывать игры или нет. Мы столько раз стояли перед выбором — продолжить или разбежаться. Знали бы вы, чего нам стоило выпустить **Darwinia**! 18 месяцев разработки (я за это время успел пару раз впасть в депрессию, во время которой, кстати, родился **DEFCON**), страшные долги, низкие продажи...

[Том]: Всё, всё, переходим к марту 2005 года. В это время мы выпустили Darwinia и не могли нарадоваться на продажи. С рецензией в PC Gamer снова подфартило: 90% — это не шутки! Однако продажи упали так же резко, как и подскочили. Несмотря на низкую (ну, по нашим ощущениям — мы же столько труда в игру вложили!) цену — £29,99, через шесть месяцев Darwinia покупали уже очень вяло. Но 5 декабря 2005 года мы выложили игру на Steam, и понеслось!

[Крис]: Да, если бы не Steam, не знаю, где бы мы сейчас были. За три месяца продаж Darwinia в системе **Valve** разошлось больше копий, чем мы продали за все время после релиза — что в магазинах, что на официальном сайте.

[Марк]: Я думаю, онлайновые сервисы вроде Steam — будущее инди-разработчиков. Небольшие команды просто не выживут, сбывая свои игры в магазинах. Известные издатели могут платить за лучшее место на полке и самую яркую растяжку в торговом молле, а мы нет, и наши игры просто загоняют в самый дальний и самый темный угол. Но если говорить конкретно про нас с Valve, то не буду кривить душой: им тогда просто нужны были хорошие игры, чтобы раскрутиться. И они ухватились за нас.

[Том]: А для нас Steam был лишь короткой передышкой. В сентябре 2006-го, когда мы готовились к продажам DEFCON, я подписал чек на наши последние 1500 фунтов. Счастье, что DEFCON пользовался бешеной популярностью. После кислых продаж Darwinia мы и подумать не могли, что коробки будут расхватывать с такой скоростью.

[Марк]: Ага, а ты еще собирался распространять его за доллар, как какую-нибудь мини-игру!

[Крис]: Ну а что, это ведь и должна была быть мини-игра. Когда я разрабатывал Darwinia, я очень устал. Все надоело, мозги отупели от однообразной работы, и мне хотелось чего-нибудь новенького. Устраивать себе длительные передышки я не имел права — денег-то не было. И я подумал: а что если написать что-нибудь коротенькое за 24 часа? Вот так прилипнуть к монитору на целые сутки, а через день вручить парням готовую игру? Я заперся в комнате, не отрываясь, просидел за компьютером целые сутки и действительно собрал костяк DEFCON. Увлекся!

Вики — муза Introversion — единственная, кто днюет и ночует в импровизированном офисе. Мужчины постоянно в разъездах.

Первые копии Uplink разработчики резали, печатали и упаковывали вручную; если присмотреться, можно заметить, что вокруг разложены пачки конвертов, губки, смоченные в клее, и неразрезанные листы почтовых марок. От заказов просто не было отбоя.

Через семь дней я получил проект с мультиплеером и работающей механикой. Там же нет никакой графики, мне даже карту рисовать не пришлось. Но тут Марк и Том стали ворчать, что я отвлекаюсь на всякие глупости. Пришлось отложить мою милую ядерную войну до лучших времен.

[Марк]: Но это скорее исключение, чем правило. Хоть мы и работаем из дома, у нас никогда не было, чтобы кто-то проснулся, открыл глаза и подумал: «*Ну нет. Сегодня я не работаю, у меня сегодня выходной. Сейчас вот кино посмотрю, на футбол схожу*». У Криса вообще строгий режим: с 10 утра до 18 вечера каждый день, кроме выходных. Отпусков у него нет, его так и тянет к ноутбуку, даже когда он в какой-нибудь экзотической стране.

Понимаете, мы все тут связаны родственными или дружескими узами, и никто не отлынивает от работы: ответственность слишком велика. Поэтому мы никогда не назначаем майлстоуны. Это прерогатива больших компаний: писать планы, отчитываться перед начальством, не укладываться в сроки... у нас все куда проще. У нас небольшой коллектив, и каждый знает, сколько денег осталось в кубышке. Большого портфолио, которое бы приносило деньги непрерывно, у нас нет. Все понимают, что если мы не уложимся, скажем, до следующей весны, то у нас не останется денег на оплату электричества и аренду. Мы прошли через это, когда выпускали Darwinia, и, знаете, желание избежать банкротства мотивирует куда сильнее, чем все начальники, вместе взятые.

[Вики]: Да и сложно было бы составить какой-то общий график, потому что мы очень редко собираемся вместе. Крис живет в Кембридже, мы видимся раз в неделю, Том проводит четверть своего времени в Германии, а Джонни вообще по полгода пропадает в Питере — у него девушка в России. Но мы все равно очень рады, что Джонни наконец работает с нами. Он еще учился, когда мы основывали Introversion, а когда начали разрабатывать DEFCON, у нас просто не было денег, чтобы ему платить.

[Марк]: Очень обидно, когда не можешь удержать в команде хороших людей из-за денег. Например, для Darwinia мы в 2005 году наняли Гэри Чамберса (Gary Chambers), очень талантливого программиста, но нам нечем было ему платить, и он ушел.

[Вики]: Я сама устроилась в Introversion на полный рабочий день лишь в 2006 году, когда появились деньги. А до этого я только помогала мальчишкам. Том ведь мой брат, я с самого начала была в курсе всех его затей.

Через несколько месяцев после того, как они основали Introversion и уже успели обзавестись кучей контактов, но еще не заработали денег на настоящую секретаршу, Том и Марк поехали кататься на горных велосипедах. У них был тяжелый выбор, скажу я вам. С одной стороны, они ехали довольно далеко, и отвечать на телефон, подскакивая на горном велосипеде, им было не с руки. С другой стороны, они не хотели отдаляться от дел и, главное, сообщать каждому, что две трети Introversion где-то отдыхают. Вопрос решился по-свойски: Том посадил меня на телефон, и я очень серьезным голосом сообщала всем звонящим, что оба наших директора «*очень заняты*», «*в данный момент на важной встрече*» и «*обязательно вам перезвонят*».

[Марк]: А сейчас так и есть: я очень занят и мне скоро понадобится настоящая секретарша. Если раньше я только мирил Криса, который фонтанировал сумасшедшими идеями, с Томом, который с детства мечтал управлять большой компанией, то теперь мне приходится координировать работу всей команды. С журналистами вот встречаться: (Тут он обводит рукой наш стол, на котором остались только горы грязной посуды: готовят в этом невзрачном ресторанчике просто отлично.) Выпишите счет, пожалуйста.

Сейчас денежный вопрос нас волнует куда меньше, чем раньше: мы издаем игры на других платформах, а каждый день продается в среднем восемь копий DEFCON, три копии Darwinia и, подумать только, три Uplink.

И мы при этом сохраняем полную независимость. Кому бы мы ни давали интервью, будь то газета **Guardian** или местный игровой журнал, нас всегда спрашивают: ну а объединяться-то когда будете? Миром правит глобализация, маленькие компании хотят стабильности и прячутся под крыло корпораций, что ни день, то новая сделка. А вы-то уже когда?

Мы — никогда. По крайней мере, уж точно не в ближайшую сотню лет. Это наше жизненное кредо. Мы не хотим ни перед кем отчитываться. Не то чтобы в больших компаниях работают звери бесчеловечные, просто там царит жесткая дисциплина, один дедлайн наступает на пятки другому.

В действительности на улице Introversion свои игры не продавала. Эта фотография сделана для британского журнала: парни хотели показать, что готовы заниматься чем угодно, лишь бы быть успешными.

Когда Introversion первый раз приносит прессе готовую игру, команда разыгрывает небольшое представление. Показывая DEFCON британскому журналу PC Gamer, Introversion облачились в военную форму, а в случае с Multiwinia прикинулись дарвинианцами.

Я бы так не смог работать. Над Darwinia мы экспериментировали 18 месяцев, но в результате получили то, что хотели. Ни один издатель не станет терпеть таких разработчиков, он с ними просто разорится.

[Крис]: Мне выпал «шанс» около года поработать в больших игровых компаниях, и — ох! — я никогда больше туда не вернусь. Если кому-то интересно мое мнение, я вот что скажу: делать оригинальные игры можно, работая на любой работе, хоть билетным контролером, но только не сидя в настоящей, кондовой игровой студии. Если бы я работал целый день физиком, химиком, врачом, кем угодно, я мог бы программировать вечерами и в выходные. Но когда тебя весь день заставляют сидеть над тупой игрой по идиотской кинолицензии — нет, это глупость, я так не могу. После этого вообще ни о чем думать не хочется, только плакать вечерами от скуки.

[Марк]: Позвольте процитировать мою благодарственную речь, которую я произнес на **Independent Games Festival 2006**, когда Darwinia выиграла три приза: «*Мы не берем деньги у издателей, потому что не хотим, чтобы какой-то f***ing издатель портил наши игры*». Я тогда такие овации сорвал! А еще мы не хотим делать сиквелы, чтобы вытягивать деньги с игроков.

[Джонни]: Да нет, парни. Продаваться, не продаваться — тут вопрос в цене. Вот предложи нам кто-нибудь миллион фунтов стерлингов, мы бы еще подумали...

[Марк]: Ну да, цена вопроса, конечно, тоже имеет значение. Миллион нам и правда пока не предлагали. Но даже если бы нас кто-то и купил за миллион, я думаю, это был бы самый плохо вложенный миллион фунтов в игровой индустрии. Мы бы просто не смогли работать в большой компании: все эти корпоративные морали, дресс-коды, встречи в рубашках с тугими воротничками... Нет, мы бы сбежали через пару месяцев и вернулись в невзрачный домишко разрабатывать свои нишевые игры со странной графикой.

[Джонни]: Кстати, эта самая странная графика, процедурное генерирование данных и отсутствие фотореализма продлевает жизнь нашим играм. Во многие хорошие гонки или квесты сейчас не играют: графика устарела. А наш Uplink семилетней давности отлично продается.

[Марк]: Возможно, будь у нас небольшой маркетинговый отдел и парочка большегрудых пиарщиц, он бы еще лучше продавался. Но я хочу, чтобы люди покупали игры от Introversion, потому что это именно игры от Introversion. Чтобы человек заходил в магазин или на сайт и осознанно искал нашу разработку.

Конечно, все работают ради денег. Но я бы не сказал, что у нас их нет, вопрос в том, куда и сколько мы тратим.

Говоря о деньгах и разработчиках, нельзя не учитывать цикличность разработки. Денег у нас много, просто они появляются разом в один прекрасный день, моментально уходят в дело, и ты снова остаешься без них.

Каждый раз, когда я вновь рыскаю по дому и пытаюсь загнать что-то на eBay, мама спрашивает: «*Ну, Марк, ну когда же ты займешься чем-нибудь серьезным? Когда у тебя, наконец, появится настоящая работа?*» Она даже Джонни пару раз просила со мной поговорить: мама считает его благоразумным парнем и думает, что он заставит меня взяться за ум. Сколько раз я ни пытался объяснить ей, что разрабатывать игры — это серьезно, это совсем не то же самое, что играть в игры, — не работает. Но что уж тут говорить, мама есть мама. Ведь даже мой папа, который работает с нами не первый год, никак не поймет, что мы в действительности делаем. В игры он не играет совсем, только в шахматы. Хотя к DEFCON приглядывался.

В общем, живется нам не так сладко, как крупным компаниям, стабильности меньше, но я доволен. Хотя мы маленькая компания и надо быть ко всему готовыми.

В этот момент Марк протягивает официанту кредитную карточку, тот вставляет ее в автомат и уже собирается ловить чек, как вдруг поднимает глаза к потолку и возвращает карточку обратно. Судя по всему, это случается с завидной регулярностью.

— Ну вот, я же говорил. Надо быть готовым ко всему, даже к тому, что на банковской карточке может не быть денег (Марк достает из бумажника другую кредитку — она срабатывает). А еще у нас нет детского сада, подземного гаража, бесплатной сауны и спортзала, но никто — тут Марк обводит собравшихся подозрительным взглядом поверх очков — пока не жаловался. ■

Когда мы были в Introversion, Multiwinia еще не вышла, и мы не могли отказать себе в удовольствии: пошли смотреть, как Джонни и Лиандер (Leander Hambley, самый молодой в команде программист, его взяли около года назад) тестируют режим Domination.

ДЖЕЙ-ПОД
JPOD

- **Жанр:** офисная гик-проза с элементами детектива
- **Автор:** Дуглас Коупленд
- **Издательство:** АСТ
- **Тираж:** 4000 экземпляров
- Твердый переплет, 475 стр.

Александр Башкиров

Наши дни, Канада, ванкуверское отделение крупной игровой корпорации **Neotronic Arts**, производящей спортивные симуляторы (аллюзия на **Electronic Arts** очевидна). Один из отделов, Джей-Под (по прихоти кадровика сюда попали люди, чьи фамилии начинаются с буквы J), собрал шестерых гиков, или нердов, которые сидят и ничего не делают. На страницах то и дело мелькают названия реально существующих игр и игровых платформ, но не стоит пытаться получить из книги ценные сведения о канадской игровой индустрии — в «Джей-Поде» рассказывается разве что о повседневной жизни канадских игровых разработчиков, да и то весьма поверхностно.

Бытие главного героя, программиста Итана Джарлевски, ничем не отличается от жизни любого другого молодого профессионала из Сиэтла или Москвы, если не считать некоторых чисто ванкуверских подробностей. Мама растит марихуану в подвале, папа мечтает получить роль со словами в одном из множества снимаемых в городе фильмов, сериалов и рекламных роликов, брат тайно провозит через границу китайцев для местного Чайнатауна... Под влиянием родственников Итан успевает принять участие во всех видах криминальной деятельности, известных человечеству.

В 1995 году Коупленд уже написал очень похожую книжку — «**Рабы «Майкрософта**» (Microserfs), но с тех пор многое изменилось и в мире, и в литературе. На смену придуманному когда-то Коуплендом поколению Икс пришло поколение K, придуманное начитавшимися Коупленда блогерами. Какова разница? Люди поколения K не только смотрят «Симпсонов», читают комиксы, играют в старые видеоигры и заводят романы через офисные перегородки, но еще и называют друг друга «персонажами романов Дугласа Коупленда».

Трагедия Джей-Пода в том, что отдел превратился в последний островок нерд-культуры в мире, где слова «нерд» и «гик» утратили приобретенное в девяностых положительное значение. По версии Коупленда, эти «лишние гики» — аутисты, люди с избирательным восприятием действительности, которые не то чтобы не хотят, а просто не могут жить иначе. Аутизм Итана проявляется не только в его поведении на работе, но и в том, как безропотно он, например, помогает маме похоронить убитого байкера (и это еще не самый мрачный сайд-квест, который ему приходится выполнять!).

Из книги в книгу Коупленд тянет две нехитрые идеи: в рамках одной отдельно взятой семьи законы человеческой морали не действуют («**Поколение Икс**», «**Нормальных семей не бывает**»), а на современном рабочем месте можно делать что угодно, только не работать («Рабы «Майкрософта»). В «Джей-Поде» к этому ничего существенного не добавлено. Аутистам не чуждо ничто человеческое (кроме того, что им все-таки чуждо), они, как и все, стремятся к счастью — и даже в состоянии этого счастья достичь, пусть и не без помощи deus ex machina, роль которого исполняет вживленный в сюжет известный канадский писатель Дуглас Коупленд.

Структурно «Джей-Под» — смесь из обворожительной коуплендовской прозы, похожей на страницу из хорошего сценария, из мини-новелл и эссе, замаскированных под внутренние монологи персонажей и спам-сообщения, и из мелкого литературного хулиганства. Эксперименты со шрифтами, иероглифы, списки аббревиатур, первые сто тысяч цифр числа пи, среди которых нужно найти один неправильный знак... Проблемы это создает лишь для переводчиков и бедняги-актера, начитывавшего аудиоверсию книги.

«Джей-Под» на русский перевела Екатерина Мартинкевич, и по нынешним временам это более чем адекватный, можно даже сказать, хороший перевод. Передано не только содержание книги, но и подавляющее большинство шуток, хотя мелочи вроде авторского стиля и интонации надо все-таки искать в первоисточнике. Всего один пример: люди коуплендовского возраста и воспитания никогда (!) не будут использовать слово «cool» в значении «классно» или «классный», они говорят «клево» и «клевый». Перевод не погребен под грудой сносок (как «Поколение Икс») и больше не похож на сборник редчайшей галиматьи (как «Рабы «Майкрософта»): в конце книги есть глоссарий, где вполне толково объясняется все непонятное. Хотя если взять в руки оригинал, то станет ясно, что глоссарий — это полумера, часть культурных референсов переводчицей аккуратно проглочена, а часть откомментирована прямо в тексте («известный актер Эмилио Эстевес»). Но это, очевидно, какие-то издательские соображения.

Я бы не стал называть «Джей-Под» четырехсотстраничным ситкомом, как это делают западные рецензенты. Провал снятого по мотивам книги сериала (***www.cbc.ca/jpod***), отмененного в середине первого сезона из-за низких рейтингов, доказывает, что творчество Коупленда — это не только и не столько ситуационная комедия. В действительности ситуации крайне редко обладают законченностью формы, как анекдот или ситком. Они плавно перетекают одна в другую или вообще не получают развития, и если в жизни человека в самом деле есть сюжет, то обрываться он должен именно так — на самом интересном месте.

■ ■ ■

Резюме: Очень занимательная и смешная книга, действие которой развивается одновременно в экзотическом, но близко знакомом нам пространстве. Любители Коупленда все это уже читали в «Рабах «Майкрософта», но даже им будет любопытно посмотреть, как изменилась ситуация за прошедшие одиннадцать лет. ■

ОЦЕНКА ☆☆☆☆☆

Текст: Алена Ермилова
Фотографии: Cybjorg (C) Flickr

И целого мира не надо

Пользователь **Flickr**, зарегистрированный под именем **Cybjorg**, уже почти три года ведет фотопроект под названием **Game Boy Around the World** («Вокруг света с Game Boy»). Куда бы он ни поехал, он везде берет с собой сына и фотографирует его на фоне самых известных мировых достопримечательностей. Но сын при этом позирует с таким видом, будто ничто вокруг, кроме Game Boy или Nintendo DS, его ни в малейшей степени не интересует.

Букингемский дворец, Лондон, Великобритания, июль 2006 г.

Овчая купель (Вифезда), Иерусалим, Израиль, апрель 2006 г.

Стоунхендж, графство Уилтшир, Великобритания, июль 2006 г.

Вестминстерское аббатство,
Лондон, Великобритания, июль 2006 г.

Кафедральный собор Солсбери,
графство Уилтшир, Великобритания, июль 2006 г.

Замок Марксбург,
земля Рейнланд-Пфальц, Германия, май 2006 г.

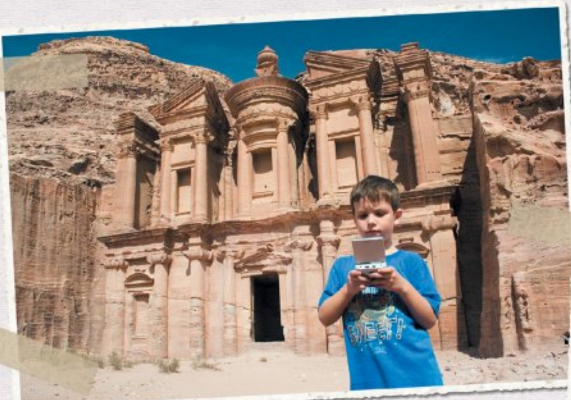
Колесо обозрения London Eye,
Лондон, Великобритания, июль 2006 г.

Дуврский замок,
графство Кент, Великобритания, август 2006 г.

Биг-Бен, Лондон, Великобритания, июль 2006 г.

Гора Нево, Иордания, октябрь 2006 г.

Река Иордан, граница Израиля и Иордании, октябрь 2006 г.



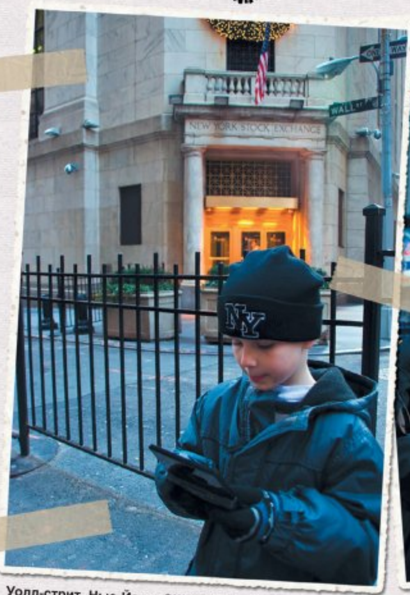
Петра, Иордания, октябрь 2006 г.

Самый низкий участок суши на Земле, Мертвое море,
граница Израиля и Иордании, октябрь 2006 г.

Церковь Рождества, Вифлеем,
Палестинская автономия, апрель 2006 г.

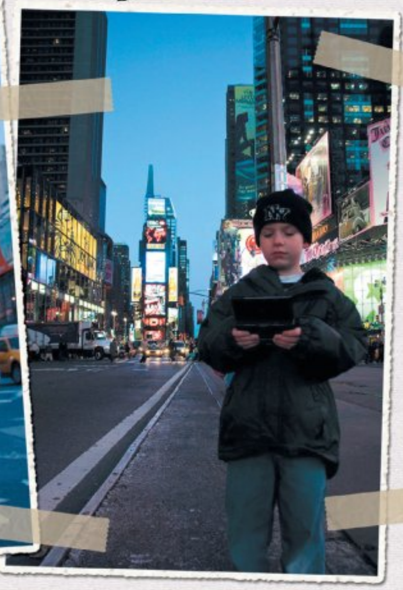
Отель «Бурдж аль-Араб», Дубай,
Объединенные Арабские Эмираты, июль 2007 г.

Крытый горнолыжный курорт Ski Dubai, Дубай,
Объединенные Арабские Эмираты, июль 2007 г.

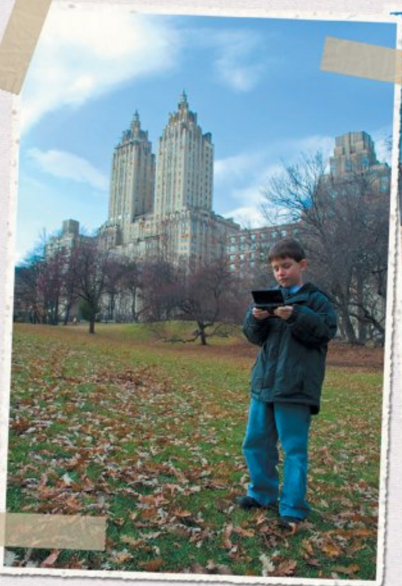


Уолл-стрит, Нью-Йорк, США, январь 2008 г.

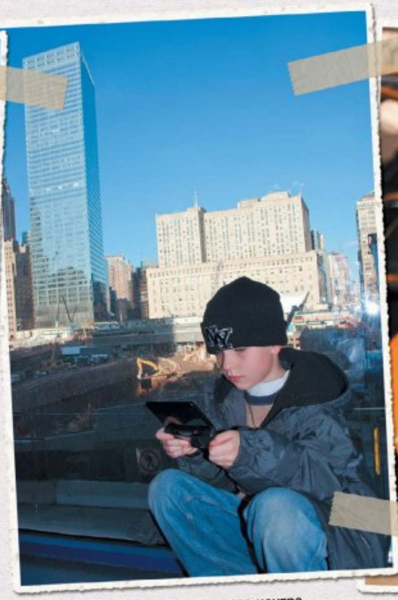
Окрестности Эмпайр Стейт Билдинг,
Нью-Йорк, США, январь 2008 г.



Таймс-сквер, Нью-Йорк, США, январь 2008 г.



Центральный парк, Нью-Йорк, США, январь 2008 г.



Развалины Всемирного торгового центра, Нью-Йорк, январь 2008 г.

Королевский автомобильный музей, провинция Амман, Иордания, апрель 2008 г.

Роберт Уодлоу, музей Ripley's Believe It or Not!, штат Флорида, США, октябрь 2008 г.

Пещера в окрестностях Севильи, штат Теннесси, США, октябрь 2008 г.

Старый Сейлем, штат Северная Каролина, США, октябрь 2008 г.

От хорошего к великому

Интервью: Сергей Климов
Генеральный продюсер Snowball Studios

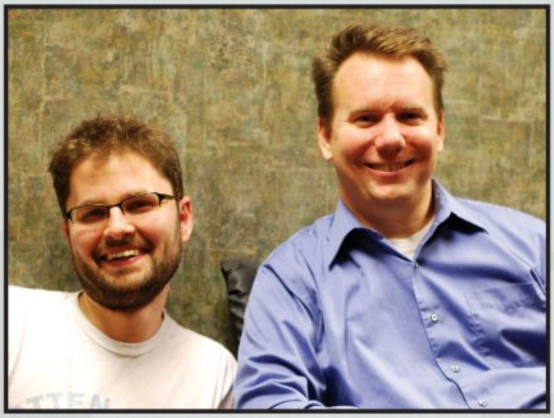
Брэд Уорделл (**Brad Wardell**) — основатель студии **Stardock**. Настоящий американец, каких и в самой Америке уже почти не осталось. Если на необитаемом острове вместе с Уорделлом оставить калифорнийского дизайнера-интеллигента, нью-йоркского продюсера-сноба и техасского программиста-деревенщину, то исход можно предсказать заранее: через день Уорделл организует их в игровую студию, а через неделю выгонит и сделает проект сам, причем ровно в три раза лучше, чем любая высокооплачиваемая горе-артель.

Уорделл — и основатель, и президент, и дизайнер, и программист, и даже политик. Человек и пароход, которого мне трудно было поначалу воспринимать всерьез, так как за годы общения с разработчиками и издателями я привык к простой закономерности: много делает тот, кто мало говорит. Уорделл говорит не просто много, а очень много. Однако при этом делает он еще больше, чем говорит. В мой практике случай исключительный, если не сказать невероятный.

Уорделл говорит больше, чем все пресс-менеджеры **Funcom**, вместе взятые. И пока эта самая Funcom рапортует об убытках и массовых увольнениях, Уорделл активно нанимает разработчиков, чтобы открыть вторую внутреннюю студию. Уорделл поет убедительней, чем сводный хор петербургских разработчиков в депрессии. И пока Петербург характеризует свое состояние как «во мгле» и ищет способ, чтобы разрабатывать то казуальные, то консольные проекты, Уорделл называет PC платформой будущего и продолжает собирать продажами по $10 млн на проект — притом что средние рейтинги его игр гораздо выше 80%.

Невероятный успех Уорделла трудно объяснить удачей. Первую его игру, **Galactic Civilizations** для OS/2, украл нечистоплотный издатель и, удачно продав, не заплатил ни копейки.

Непросто объяснить успех Уорделла и его прирожденной сообразительностью: уж где-где, а у нас в России умных людей в игровой индустрии пруд пруди, однако истории российских долгостроев почти все с грустным финалом. Да и признанные европейские интеллектуалы регулярно пускают пузыри, отправляясь на дно вместе со своими «революционными игровыми концепциями».



За встречу, «привет» и Demigod Сергей (слева) с Брэдом (справа) так и не выпили: оба оказались непьющими.

Причины успеха Уорделла глубже. Он вырос в Техасе, где за словом в карман не лезут, а решения привыкли принимать быстро и раз и навсегда. Закончил колледж в Мичигане, где воспитывают лучших в Америке инженеров, так как учат не шаблонам, а подходу. И открыл студию в пригороде Детройта, на границе с Канадой, где об игровой индустрии никто даже и не слышал, а потому и не мешал работать рассказами про то, «как надо». В результате за 18 лет работы Уорделла Stardock превратилась в успешную компанию, зарабатывающую деньги таким редким для нашей отрасли способом: тут разрабатывают и продают хорошие игры.

Буррум

В начале декабря, оторвавшись от просмотра рабочих версий текущих проектов студии, мы с Брэдом пошли перекусить, а заодно и поговорить о компании, играх и игровом пиратстве. Вернее, не пошли, а поехали, так как в это время в Детройте неожиданно поднялась снежная буря. В машине Брэд стал делать страшное лицо и нести какую-то ахинею:

[Брэд] Буррум... не, пурим... нет? Пурут! Опять нет?

[Сергей] Это что, приветствие индейцев?

[Брэд] Это я в «Википедии» прочитал, что в России так здороваются.

[Сергей] А, тогда «привет» надо говорить.

[Брэд] Приуэт!

[Сергей] Привет-привет.

[Брэд] Там еще было написано, что у русских так можно обращаться только к тем, кого хорошо знаешь или с кем выпил водки. Ты уж прости. Но выпить я не против, если что.

[Сергей] Врут они все.

[Брэд] У нас, у американцев, все проще. Мы говорим «хай» — что президенту, что папе с мамой. И можно не пить.

[Сергей] Да врет твоя «Википедия», я говорю. Нормальное, нейтральное это слово — «привет».

[Брэд] Ох уж эта Европа, вас не понять.

[Сергей] Мы не Европа, мы Россия.

[Брэд] А мы Мичиган, а не Америка.

Уорделл — настоящий американец, каких и в самой Америке уже почти не осталось.

Мичиган, а не Америка

[Брэд] Знаешь, как отличить американца от туриста? Турист говорит: Америка. А американец говорит — Мичиган. Или Калифорния.

[Сергей] Что, большая разница?

[Брэд] Когда мне говорят, что у меня американская точка зрения, это то же самое, что я тебе скажу, будто у тебя европейская точка зрения. Как тебе такая фраза? В Европе ведь есть Франция, и есть Россия, и вряд ли у тебя одно мнение с бюрократами из Брюсселя.

[Сергей] Брэд, Брюссель — это не Франция.

[Брэд] Ну, Москва и Сицилия, например. Много у вас об-

щего? Вот и мы говорим — Мичиган. Или Техас. Или Аляска. Но не Америка. Мы как Европейский союз, поэтому у нас и страна называется Соединенные Штаты. Штаты, где каждый за свое борется.

[Сергей] Слушай, а тебе в Мичигане хорошо живется?

[Брэд] Хорошо.

[Сергей] Но есть ведь места и получше? Калифорния, например...

[Брэд] Калифорния? Ты что, там вообще социалисты сидят, с ними с ума сойти можно! Ты знаешь, что они хотели этим летом принять закон, по которому штат может контролировать термостат в твоем доме? Чтобы летом народ не ставил кондиционер на слишком сильный холод — это они так в министерстве электричество пытаются экономить. Ты только подумай: приходишь домой в августе, а там жара, потому что какой-то товарищ из министерства решил, что тебе нельзя ниже 25 градусов ставить. Я не против борьбы за экологию и за экономию, но мне кажется, когда государство вот так вот лезет в твой дом, это перебор.

[Сергей] Вы тут скоро СССР построите, я смотрю.

[Брэд] Не мы, а они. Калифорнийцы. Хотя и у нас бывают перегибы, взять тот же запрет на курение в барах. До последнего наш штат держался, но все, скоро введут уже.

[Сергей] А тебе мешает, что ли? У нас полстраны дымит, и картина, знаешь, не очень.

[Брэд] Да нет, я не курю. Но на своей собственной территории, в моем собственном баре, я хочу делать то, что я сам хочу, а не то, что мне государство велит. Хочу сделать бар для курящих — а почему бы и нет? Не нравится — проходи дальше, и нет проблем.

[Сергей] То есть ты за полную свободу во всем?

[Брэд] В разумных пределах.

[Сергей] Ладно, Калифорния не вариант, я уже понял. А Техас? Там тоже игровых компаний полно, что ни студия — то либо из Остина, либо из Хьюстона.

[Брэд] В Техасе скучно. И погода меня раздражает. Все время одно и то же. Я снег люблю. Вон, смотри, за окном видишь что творится? Нормальная зимняя буря. В Техасе в этом плане как в море, сколько ящики ни выдвигай — одни и те же улыбки застыли.

[Сергей] Угу. У вас тут зима получше, чем в Москве, я посмотрю. «Хочешь русской зимы — приезжай в Мичиган!» Надо запомнить. Скажи, а у вас тут еще в округе есть игровые компании?

[Брэд] Ни одной.

[Сергей] А это хорошо или плохо?

[Брэд] И так и эдак. Знаешь, что хорошо? Что у нас почти никто из студии не увольняется. Текучка нулевая.

[Сергей] Все так счастливы, что ли?

[Брэд] Ага, и конкурентов нет вообще. У нас через дорогу Ruby Tuesday (*сеть ресторанов, названная в честь одноименной песни The Rolling Stones. —* **Прим. «Игромании»**), а не офис **Eidos**. Хочешь уйти — придется переезжать в другой штат.

[Сергей] Ну и переезжали бы, почему нет?

[Брэд] Потому что в Мичигане людям хорошо живется. За $300 тыс. ты в Калифорнии купишь конуру в часе езды от города. А под Детройтом за ту же сумму — большой дом в лесу. И никаких пробок.

[Сергей] Понятно. И правда, живется хорошо. Давай про трудности тогда.

[Брэд] Трудность у нас одна — приходится сотрудников уговаривать на переезд из других штатов. Программисты местные есть, у нас университет хороший, а вот дизайнеров или художников вообще не найти. Вот Брайан — Брайан сюда приехал из Нью-Йорка.

Тут к разговору подключается ***Брайан Клэр (Brian Clair)****, много лет работавший редактором игрового сайта* ***Adrenaline Vault*** *(avault.com). Сейчас он возглавляет издательский отдел Stardock.*

[Брайан] У нас много кто из Нью-Йорка переехал, одно время прямо-таки толпами мигрировали.

За 18 лет Stardock превратилась в успешную компанию, зарабатывающую деньги таким редким для нашей отрасли способом: тут разрабатывают и продают хорошие игры.

Что еще за Stardock?

В игровом бизнесе Stardock стала заметной фигурой после Galatic Civilizations образца 2003 года.

Если бы о **Stardock** можно было рассказывать как о человеке, то мы бы без сомнений сказали, что это человек-оркестр.

В 1991 году студию основали для разработки игр под операционную систему OS/2, но за 18 лет компания превратилась в разработчика-чего-угодно, причем разработчика хоть и уважаемого, но престранного.

Как создателя игр Stardock до сих пор почитают за **Galactic Civilizations** (1993 г.; в 2003-м вышел одноименный ремейк), как разработчика программного обеспечения — за набор утилит **Object Desktop**, появившийся еще в далеком 1999 году. Программку поддерживают и поныне, причем в придачу компания обслуживает сайт ***www.wincustomize.com***, где живет прорва скинов и утилит для Windows.

В 2006 году в Stardock решили издавать игры, но за все это время выпустили только **Sins of a Solar Empire** — зато сунули нос во все аспекты разработки и в результате получили 88% на ***Metacritic.com***. Сейчас они вновь работают лишь над одной игрой — **Demigod**, и о том, *как* это делается, можно прочитать буквально через две страницы.

Stardock одной из первых занялась цифровой дистрибьюцией: в 2003-м компания запустила сайт ***Drengin.net*** (впоследствии — ***TotalGaming.net***), а сейчас увлеченнейше поддерживает платформу **Impulse**.

Кроме того, Stardock находится в пригороде Детройта, крупного автопромышленного центра, одного из первых американских городов, где появились пробки. Детройт — самый неблагополучный город Штатов по версии **The Forbes**, в 2008 году он без труда отвоевал это «почетное» звание у других 150 самых крупных городов Америки. Оно и немудрено: в городе отвратительная экология, самый высокий уровень преступности в стране, а по безработице он стабильно удерживает второе место. В наибольшем почете тут парковки, ради них в 60-х годах даже попытались снести здания исторического центра.

Помимо прочего, Детройт — Мекка чернокожей молодежи (здесь живет лишь 10% белых американцев, да и те в пригородах), родина музыки техно и пристанище всех четырех лиг США — по американскому футболу (NFL), баскетболу (NBA), хоккею (NHL) и бейсболу (MLB). Вот в такое замечательное местечко забралась одна из самых своенравных компаний игровой индустрии.

[Сергей] Да ладно! Мичиган и Нью-Йорк... не скучно здесь?

[Брайан] Ты знаешь, я в Нью-Йорке тридцать лет прожил, и мне хватило по горло. Там такая коррупция, что дальше просто некуда. И налоги невероятные. Платим даже за школу, за обычную школу для ребенка, не частную, а государственную, $10 тыс. в год. Знаешь, на что я в Мичигане обратил внимание сразу? Тут все время голосуют по каким-то вопросам: то судей выбираем, то поправки какие-то вносим в законы. А в Нью-Йорке ты два раза в жизни голосуешь, когда чиновников выбираешь, — и все, они сами дальше все решают между собой. Налоги поднять на десять процентов? Принято. И никто меня не спрашивает даже, хочу я этого или не хочу. В Мичигане после такого устроили бы настоящий бунт, всех поснимали бы точно.

[Сергей] То есть если я живу где-нибудь в другом штате, допустим даже в солнечной Калифорнии, то вполне нормально, если я вот так все брошу и к вам перееду?

[Брайан] Совершенно нормально. У нас тут хорошо живется. И мы игры делаем.

Мы игры делаем

[Брэд] Про игры — ты самую последнюю бету **Demigod** видел?

[Сергей] Нет. Только ту, которая на «ИгроМире» была.

[Брэд] Пойдем смотреть.

Мы возвращаемся в студию и идем в комнату для совещаний на втором этаже; Брэд приносит ноутбук, подключает к нему проектор, начинает рассказывать и параллельно играть.

[Брэд] Ты знаешь, что можно играть и за полубогов, и за генералов?

[Сергей] Угу.

[Брэд] Если играть за генералов, то тут все как в стратегии. А вот за полубогов будет поинтереснее. Понимаешь, это две стороны одной игры, два подхода разных. Давай я сейчас за ладью начну играть, за башню вот эту с огромным молотом. Видишь, какая картинка? Это минимальный уровень деталей, я вообще все отключил.

[Сергей] Тем не менее хорошо смотрится.

[Брэд] Да-да. И притом что я на слабом ноутбуке играю. Системные требования — важный для нас момент. Мы не взялись бы выпускать Demigod, если бы Тейлор (*Крис Тейлор, основатель, генеральный и креативный директор Gas Powered Games, которая разрабатывает Demigod. —* **Прим. «Игромании»**) не подписался, что игра будет хорошо на минимальных машинах работать.

[Сергей] Минимальная машина — это что?

Galactic Civilizations, первую игру Stardock, украл издатель, удачно продал и не заплатил ни копейки.

[Брэд] Это когда человек покупает на распродаже лэптоп за $499 и потом на нем играет. И ему наплевать, какие новые графические карты вышли, он ничего менять в компьютере не собирается.

[Сергей] Ну, это крайний случай какой-то, наверное...

[Брэд] Никакой не крайний. Для таких конфигураций как раз и надо игры делать. Системные требования — это ключевой параметр. Почему я как покупатель должен иметь какую-то суперсистему, чтобы играть нормально в большинство новых игр? Ты видел **Crysis**?

[Сергей] На моем ноутбуке не работает.

[Брэд] Вот-вот. На моем тоже.

[Брайан] А я новый компьютер купил домой в прошлом месяце, и у меня 3 кадра в секунду игра выдает. На новой системе! Мне кажется, это ненормально. Неудивительно, что у Crysis продажи ни к черту: он просто не работает ни черта у большинства людей.

[Брэд] Смотрите, я сейчас за вампира начну играть, GPG прикрутили ему атаку летучими мышами. Дай покажу. Во, во, видел? Круто, а! Черт, а это что, это чужая ладья залипла? Баг с поиском пути. Ха-ха, меня такой баг вполне устраивает, а ну, получи. Готов кондитер! Сейчас я тут башню еще построю, чтобы мои заряжаться могли...

Да, извини, отвлекся, давай про требования. У нас как у компании-издателя и разработчика, конечно, есть определенные принципы. Защита от копирования, например.

[Брайан] То есть ее отсутствие.

[Брэд] И про системные требования тоже. Мы игры делаем для нормальных людей. Вот на **Steam** если ты зайдешь, там можно посмотреть статистику по конфигурациям компьютеров, что у кого дома стоит. Совершенно бесплатная такая статистика, каждый разработчик может взглянуть. Так вот, ты видел, у скольких человек есть все эти сумасшедшие видеокарты последних моделей? У единиц. А для кого, спрашивается, мы тогда игры делаем — для горстки хорошо оснащенных ребят или для всех желающих?

[Сергей] Знаешь, ты первый издатель за пределами России, который про системные требования думает. Я полагал, что это чисто русская тема, когда мы просчитываем, скольких игроков потеряем из-за тормозов с движками.

[Брэд] Я тебе объясню, почему мы об этом думаем. Потому что у нас не богадельня, а бизнес. Мы продаем игры. Мы — капиталисты.

[Сергей] Да ладно, капиталисты...

[Брэд] Вот честно тебе говорю, я — самый настоящий капиталист. Делаю игры, чтобы заработать денег. Для меня это главная задача. Чтобы много заработать, надо много продать. Чтобы много продать, надо делать хо-

рошие игры. Для покупателей, которые нам эти деньги дадут.

Мы делаем хорошие игры исключительно потому, что это самый верный способ хорошо заработать. Плохие игры хуже продаются. То же самое с системными требованиями. Ты давно подписался Demigod издавать в России?

[Сергей] Порядочно уже, Брайан постарался — скажи ему спасибо.

[Брэд] То есть ты ему просто поверил на слово, что мы хорошую игру сделаем, правильно я понимаю?

[Сергей] Как-то так. И денег, кстати, мы вам уйму заплатили под это самое слово.

[Брэд] А знаешь почему? Потому что ты уверен, что на нас можно положиться. Что мы сделаем игру, в которую сможет играть каждый, кому ты ее продашь, какая бы у него ни была система. Мне надо, чтобы и на старом ноутбуке играть можно было, и на калькуляторе. Мы игры делаем, но это не политика у нас такая и не призвание, игры — это бизнес.

Трудность у Stardock одна — приходится сотрудников уговаривать на переезд из других штатов. Дизайнеров или художников в Детройте не найти.

Игры — это бизнес

[Сергей] Бизнес в том в смысле, что продажи и прибыль — ваши главные ориентиры?

[Брэд] Да. У меня есть компания, компания делает игры, и игры должны хорошо продаваться. Для этого игры должны быть хорошими, и они должны у всех покупателей нормально работать. Очень простая модель, как мне кажется.

[Сергей] Прибыльная или не очень?

[Брэд] (*довольно улыбается*) Мы капиталисты. Если бы было неприбыльно, мы бы этим не занимались. «**Галцива**» последняя (**Galactic Civilizations 2**) больше $10 млн нам принесла, притом что мы от силы тысяч восемьсот на разработку потратили. «**Закат Солнечной империи**» (**Sins of a Solar Empire**) тоже за $10 млн собрал, разработчики канадские уже миллионерами стали. Им, кстати, башню немножко снесло по этому поводу...

[Сергей] Что, тоже онлайновый **Fallout** стали делать (*вплоть до недавнего времени идеей фикс каждого второго российского разработчика было сделать свой онлайновый Fallout. Пока ни у кого не получилось. —* **Прим. «Игромании»**)?

[Брэд] (*смеется*) Нет, по-настоящему снесло. Один там рок-команду сделал, выступать начал, другой тоже что-то мутит — они талантливые ребята, но никак поверить не могут в собственный успех. А молодцы, молодцы...

Так вот, про нас — у нас нет никакой философии, никаких вздохов про «артистическое видение», у нас есть только бизнес.

[Брайан] Это все правда, ты бы видел, как Брэд с прессой общается. У Тиффани из отдела маркетинга каждый раз сердечный приступ, когда он начинает говорить все, что думает (*смеется*).

[Брэд] (*довольно улыбается*) Я никого не обманываю, я честный человек. У меня нет никакого желания творить для потомков, что-то там двигать вперед и так далее, я просто люблю играть в игры. И я люблю заниматься бизнесом. Я не разработчик, я игрок и бизнесмен, который умеет немножко программировать.

[Сергей] Слушай, бизнесмен, может, студию покажешь?

[Брэд] Пойдем. На втором этаже у нас команда «**Элементаля**» (**Elemental: War of Magic**). На первом — бизнес и софт — те, кто делает оболочки для Windows, и команда, которая **Impulse** поддерживает и развивает.

[Сергей] Скажи, а для тебя Stardock — это что в первую очередь? Девелопер, игровой разработчик? Или это компания как компания, просто так получилось, что она в том числе и игры делает?

[Брэд] Stardock — это компания, которая делает программное обеспечение. Я не люблю всю эту терминологию девелоперскую — «игровой разработчик» или «не-

«Ты уже последнюю бету Demigod видел? Нет еще? Так пойдем покажу, там ребята из Gas Powered Games такое прикрутили!»

Вот вам не фальшивая, а настоящая Америка, где мужики на пикапах дуют на рынок потрындеть о политике за стаканом жиденького кофе. Все очень верят в свободу и в право много работать, чтобы купить пикап побольше.

игровой». Какая к черту разница, ты либо умеешь построить процесс, либо не умеешь. Вот ты видел Скотта, который «Элементаля» утром показывал? У него не написано на визитке, что он игровой продюсер, у него написано, что он старший инженер, по-моему. Или главный программист, не помню сейчас, смысл в том, что игры делать надо точно так же, как любой другой софт. Строить процессы, развивать технологию. У нас 10 человек делают столько же, сколько в **EA** делают 30. Не потому, что мы дольше работаем, по выходным сидим, — не сидим мы. Просто потому, что у нас продумана технология работы. Давай я тебе покажу пример из «Элементаля» сейчас... Вон аниматора видишь, он лошадь делает?

[Сергей] Вижу.

[Брэд] А теперь смотри сюда, на версию у программиста. Р-р-раз — и лошадь в игре. Без рекомпиляции, без какого-либо дополнительного процесса, у нас все завязано, не теряется время на лишние шаги.

[Сергей] Кстати, про лишние шаги, у меня тут вопрос в тему. Сейчас все говорят про смерть PC как игровой платформы. Студии разгоняют: мол, бюджеты не окупить с такой дохлой платформы. А у тебя на этом фоне один проект успешнее другого. Ты бы сказал сейчас, что делать игры только для PC — это здоровая модель для студии?

[Брэд] Это здоровая и прибыльная модель. Если разумно подойти к процессу разработки. «Закат Солнечной империи» сделала команда из 8 человек, бюджет — $750 тыс. Мы собрали более $10 млн, и игра еще продолжает продаваться. То есть если эффективно работать, то все нормально складывается. Я тебе когда про лошадь говорил, это и имел в виду. При грамотном подходе будут и хорошие игры, и хорошая прибыльность.

Другое дело — нанять 40 человек, потратить $20 млн и получить на выходе такую же игру. Тогда ты в минусе на серьезные деньги, но виноват здесь не рынок, а тот дурак, которому 40 человек понадобилось вместо 10.

[Сергей] То есть платформа живет?

[Брэд] Еще как живет! Посмотри на «Закат», это ведь нишевая игра, если честно. Да, рейтинги суперские, но это все равно ниша: если ты умные игры любишь — купишь, если нет — то нет, даже если там рейтинг будет 101% (*широко улыбается*). И вот «Заката» мы продали уже 500 тыс. копий по миру. Если даже нишевой игры можно продать полмиллиона копий, трудно такую платформу назвать неживой, согласись.

[Сергей] А как же проблема розницы и полок? Говорят, в США все меньше и меньше места под игры для PC в магазинах оставляют. Это не режет тебе продажи?

[Брэд] Никак не режет, даже наоборот. Меньше полок под PC — меньше ерунды на этих полках, она не отвлекает народ от нормальных игр.

Все эти сумасшедшие видеокарты последних моделей есть лишь у единиц. А для кого, спрашивается, мы тогда игры делаем — для горстки хорошо оснащенных ребят или для всех желающих?

Меньше ерунды

[Сергей] Сколько у вас проектов сейчас?

[Брэд] Два. Один внутри — это «Элементаль», и один снаружи — это Demigod.

[Сергей] А почему не больше?

[Брэд] Потому что над обоими мы очень увлеченно работаем.

[Сергей] Есть такая типичная ошибка всех издателей и разработчиков: когда завершен один успешный проект, команда начинает по его следам сразу два, причем оба сложнее первого. А потом лопается.

Мы, к примеру, в 2008 году издавали практически по игре в неделю, и я под конец года понял, что 30 проектов в год — оптимальная нагрузка. Больше — это уже выше головы, оно иногда выходит не с тем качеством, которого мы бы хотели. Хотя мы вроде двенадцать лет в бизнесе, должны были бы заранее понимать. Тебя вот не посещала мысль о том, что после прекрасных результатов «Галцивы» вы можете не два проекта, а три, четыре сразу делать?

[Брэд] Нет, не посещала. У нас команда и так перегружена, мы даже вторую студию строить будем. Разработчики «Галцивы» и так успели уже сделать в этом году новую версию **The Political Machine** (игра про американские выборы), теперь вот «Элементаля» делают.

[Сергей] А внешние проекты?

[Брэд] Мы больше чем одну внешнюю игру за раз не берем, потому что, как правило, все в ней переделываем, и игра становится нашим собственным проектом. Мы ведь не какой-то там издатель с портфелем, который дал денег и исчез на два года, мы очень конкретны, во все детали лезем.

[Брайан] Ты бы видел, что творилось в GPG, когда Брэд к ним на неделю приехал.

[Брэд] Да ничего там не творилось особенного, просто у них культура работы отличная от нашей. GPG, наверное, даже б**о**льшие профессионалы, чем мы, и это им несколько мешает. Они там любят устраивать встречи по каждому поводу: встречи по интерфейсу... встречи по прототипу... встречи по поводу предстоящих встреч...

[Брайан] Как Брэда туда заслали, так мы начали новые версии получать каждые сутки. А раньше раз в неделю было.

[Брэд] Ну, мы там за неделю достигли большего, чем за предыдущие полгода. Я им сказал: *«Ребята, послушайте, поговорили — и хватит»*. Теперь давайте все по местам и делайте, как я скажу. Я не против обсуждений, но если комитет собирать по всем вопросам дизайна, то ничего хорошего не выйдет.

[Сергей] То есть ты по уши в Demigod сейчас?

[Брэд] Да, за последние полгода мы с GPG сюжет переписали весь, интерфейс переделали полностью, я вот еще руководство пользователя по вечерам пишу...

[Сергей] И нет никакой возможности, например, еще один проект взять на продюсирование параллельно?

[Брэд] Нет, расширять практику не будем. Мы делаем хорошие игры. Посмотри на рейтинги, у нас в десятке игр с самыми высокими оценками сейчас аж два проекта — «Галцива» и «Закат». И я не думаю, что это случайность. Но если мы начнем делать по две внешних игры одновременно, то так хорошо уже не получится, хорошая игра — это прямая производная от потраченного на отладку времени.

[Сергей] Скажи, а есть уже идеи, какой внешний проект ты возьмешь после Demigod?

[Брэд] Есть несколько вариантов разных, но пока ничего не решено.

[Сергей] По какому критерию выбираешь игры для финансирования?

[Брэд] Схожесть наших представлений о том, что такое «хорошая игра», с представлениями разработчиков. Например, в Gas Powered Games есть прекрасный дизайнер, который меня с полуслова понимает. Это сильно упрощает совместную работу.

[Сергей] А еще что?

[Брэд] Еще команда должна быть готова нас слушать. Мы не дистрибьютор, мы не финансовая организация, мы такой особый вид издателя, который все время под капот лезет, и я не хочу ни с кем бороться. Я буду работать только с теми, кто понимает, кто мы и что мы умеем делать.

[Сергей] А тот факт, что ты сам придумал «Галциву», что вы разрабатываете свою собственную игровую серию, помогает в общении с внешними разработчиками?

[Брэд] Да. Потому что я ведь не просто хрен с горы, я прекрасно понимаю, что такое хорошие игры и как они устроены.

[Брайан] Когда мы начали работать с командой **Ironclad Games** по «Закату», сразу написали им список изменений. Они, конечно, были не то чтобы очень счастливы, но через три месяца вдруг говорят: *«Ребята, вы были правы, мы на днях до тех же идей доперли»*. После этого они сразу наши комментарии в работу брали, без дальнейших споров, это массу времени сэкономило. Игра сильно лучше стала, она вначале совсем не такой была.

[Брэд] А в Demigod, ты знаешь, что в первой версии у Gas Powered Games не было никакой одиночной кампании, потому они считали, что самое главное — это сетевая игра? Я сказал Крису, что даже у нас в США сетевая игра для стратегий — это пока так, приятное приложение, но никак не костяк, а уж в России и подавно. И мы переписали концепт игры, чтобы во главе была одиночная кампания, а потом уже сетевая. То же самое со вступительным роликом. Он дорогой, но он должен быть, его игроки ждут.

В Stardock 10 человек делают столько же, сколько в EA делают 30.

Спорту в Детройте уделяют много внимания: автомобильные компании ежегодно перевыполняют план по спонсорской рекламе.

«Sins of a Solar Empire больше $10 млн собрал, так там разработчикам крышу снесло от счастья!»

Если бы у нас не было репутации, не было опыта, нас вряд ли бы так внимательно слушали. Все-таки у разработчиков есть склонность слушать не издателя, а фанбоев, каким бы разработчик ни был опытным. А фанбоев точно слушать не надо.

Фанбоев слушать не надо

[Сергей] Есть такая теория, что громче всех орут как раз те, кто совершенно непоказателен в плане аудитории, то есть те, кто твою игру или вообще не купит, или является абсолютным меньшинством. Мы не так давно анонсировали у себя в России игру по мотивам местного телесериала для подростков... Хорошего сериала, у которого есть масса любителей, в основном девчонок. Так вот, мы придумали зашибись какую концепцию, дали проекту большой бюджет, а после объявления на форуме получили несколько сотен сообщений от каких-то старых идиотов, которые сначала обложили сериал, а потом и саму игру. А я смотрел на профили этих критиканов и никак не мог понять, с какого перепуга тридцатилетний менеджер по продажам медицинской техники пишет нам, что фильм тупой, а игра по фильму — и того хуже. Если ему не нравится сериал, то игра уж точно не для него, зачем мне его мнение-то вообще слушать? То есть правило такое: мы комментарии учитываем только от тех, кто в проекте разбирается, фанбои и критиканы не в счет. У вас как с этим?

[Брэд] Ты сколько лет форумы игровые читаешь?

Я ведь не просто хрен с горы, я прекрасно понимаю, что такое хорошие игры и как они устроены. Мы делаем игру не просто для какой–то абстрактной аудитории, а для конкретных покупателей, которые готовы отдать нам деньги.

[Сергей] Лет десять-двенадцать.

[Брэд] Значит, понимаешь, о чем я, когда говорю про систему фильтрации. Надо при работе с форумами бесполезный шум по возможности отсеивать.

[Сергей] Однажды мы у одного российского разработчика были в гостях, там ребята говорят: «*Смотрите, это распечатка с форумов, наша аудитория хочет систему телепортации между дальними уровнями, чтобы можно было быстро вещи перебросить. И мы хотим эту функцию прикрутить в продолжении!*» А на этих форумах человек 10 сидят, и вот они с ума сходят. Шмотки в этой игре перебрасывают только хардкорщики, которые бегают по уровням и ненужный инвентарь подчищают. Послушать их — значит угробить месяц работы, чтобы 10 идиотов осчастливить.

[Брэд] Да-да, это бред, конечно, это не надо даже и обсуждать особо. Фанбои бесполезны, а для начинающих разработчиков так и вообще вредны. У нас по Demigod была первая бета. Фанаты пишут: «*Ой как круто, ой как хорошо!*» А мы говорим Крису: «*Слушай, все сырое совсем, давайте-ка вот это и вот это срочно меняйте, и вообще работы еще невпроворот*». А молодые ребята из его команды пальцами тыкают: нашей группе тестеров нравится. Я им говорю: «*Парни, мне наплевать на эту вашу группу тестеров, потому что она не знает, чего хочет, она все, что ты ей дашь, любить будет.*» Вот они любят Криса: Крис может выложить абсолютно бредовую версию, и они все равно найдут объяснение, почему это круто.

В общем, не надо фанбоев слушать, надо слушать в первую очередь себя.

[Сергей] А ведь это классика индустрии, когда разработчик окружает себя комфортной подушкой из фанбоев.

[Брэд] Надо различать фанбоев и аудиторию. Когда я первый раз посмотрел на версию Demigod, я так рассудил: ну, неплохая бюджетная игра, не шедевр, конечно, но бывает и хуже.

Понимаешь разницу в оценке, да? И вот поставь себя на место молодого разработчика. Ведь очень трудно на фоне поддержки «ребят с форума» принимать мою критику и видеть реальное положение вещей.

[Сергей] Скажи, сколько игроков надо, чтобы адекватный бета-тест провести?

[Брэд] Тысяч восемь-десять.

[Сергей] Сразу?

[Брэд] Потоками. То есть ты делаешь первую бету и приглашаешь тысячу человек. Потом вторую бету — и запускаешь еще тысячу, причем тех, кто раньше вообще игру не видел. Чтобы не было такого, что кто-то уже насобачился нажимать на неудобные кнопки, горячие клавиши какие-то выучил и из-за этого не замечает проблемы дурного управления, которая по новым игрокам в первую очередь и ударит.

[Сергей] А как ты тестеров отбираешь?

[Брэд] Берем только тех, кто оплатил игру по предзаказу. Это наш принцип. У меня очень четкая установка: если ты не заплатил за игру, меня твое мнение не интересует, до свидания.

[Сергей] Сколько платят?

Куча людей пишет, что они бы купили игру, если бы было то да се, саундтрек симфонического оркестра или поддержка суперджойстика, но они просто поныть любят.

[Брэд] Полную цену, а какие могут быть варианты? Никаких скидок, все платят по $50 с носа. У нас ведь не благотворительная организация, у нас бизнес.

[Сергей] И как, работает такой метод отбора?

[Брэд] Прекрасно работает. Мы ведь делаем игру не просто для аудитории какой-то абстрактной, а для тех, кто ее покупает, для конкретных покупателей, которые нам деньги готовы отдать. У Demigod потенциально огромная аудитория, и она игру очень по-разному видит, но мы слушаем именно оплативших предзаказы, потому что они и есть наши покупатели. Остальные могут быть свободны.

[Сергей] А как же энтузиасты, которые работают тестерами за право получить копию игры после выхода?

[Брэд] Я против такой модели. Я считаю, что тебе не нужны голоса тех, кто не готов заплатить за твою игру деньги. На форумах полно людей, которые просто так пишут, которые говорят, что они бы купили игру, если бы было то да се, саундтрек симфонического оркестра или поддержка суперджойстика, но это просто такая категория людей, которая поныть любит. Ничего они на самом деле не покупают, и слушать их бесполезно. В лучшем случае они потом твою игру просто скачают из торрентов...

Скачают из торрентов

[Сергей] Скажи, пиратство влияет на продажи?

[Брэд] Влияет.

[Сергей] На все игры одинаково?

[Брэд] Нет, от жанра к жанру по-разному. Например, на шутеры влияет сильнее, чем на стратегии. Это от аудитории зависит в основном.

[Сергей] Ну вот на «Закате» это как-то отразилось? Ведь вы и так продали 500 тыс. копий, куда уж больше.

[Брэд] Ты знаешь, у «Заката» аудитория старше, чем у большинства игр. Это люди в районе 30 лет, поэтому так мало пираток было: аудитория сознательная, знает, что хочет, и покупает без вопросов. Они не качают по десять игр за выходные, чтобы понять, что им вообще нравится в этом жанре.

[Сергей] А про Demigod что скажешь?

[Брэд] У Demigod аудитория и моложе, и шире, поэтому и пиратства больше будет. Проект красивый, он много кого зацепит, люди захотят попробовать. Да и студия Криса Тейлора хорошо известна.

[Сергей] Как ты потери потенциальные оцениваешь?

[Брэд] Потери, на мой взгляд, такие же будут, что и на «Закате». То есть — да, больше людей скачают пиратку Demigod, чтобы попробовать игру. Это факт. Но в реальных продажах мы столько же потеряем, не больше.

[Сергей] То есть ты согласен с тем, что далеко не каждый, кто качает пиратку, купил бы игру, если бы это был единственный вариант на нее посмотреть?

Подавляющее большинство тех, кто качает игры, все равно никогда бы не купило диск в магазине.

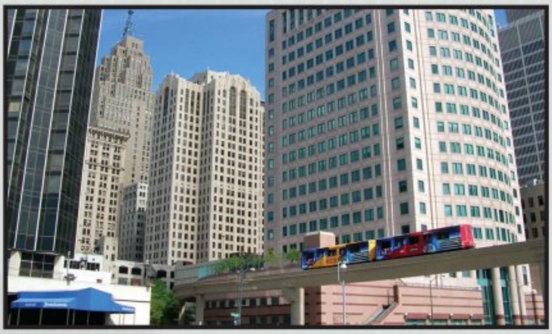
[Брэд] Я скажу даже, что подавляющее большинство тех, кто качает, все равно никогда бы ее не купило.

[Сергей] А цифры, статистика, которую крупные международные издатели приводят?

[Брэд] Да это все вранье. Я думаю, что они и сами в эти цифры не верят.

[Сергей] Funcom говорит, что не будет больше делать приключения вроде **The Longest Journey**, потому что пиратство не позволяет окупать бюджеты.

[Брэд] А Ironclad сделал «Закат» меньше чем за миллион и собрал десять с лишним миллионов в продажах. Может быть, проблема в том, что Funcom надо более эффективно процессы разработки построить, а не жаловаться? Я вообще заметил, что люди склонны идеализировать продажи на PC, строить иллюзии какие-то, ожидания сумасшедшие, от которых отталкиваются. Вот **Master of Orion**, великий хит, а ты знаешь, сколько копий было продано? 200 тыс. всего. Сейчас, в 2008 году, Funcom готова делать хорошие игры для PC и рассчитывать при этом на двести тысяч копий? Мне кажется, вряд ли. Они наверняка хотят сразу миллион, два миллиона, а с какой стати? Откуда взялись ожидания, что можно 100 человек нанять для разработки игры, раздуть бюджет до предела, а потом жаловаться на пиратство? Надо эффективней работать просто. По мне, все эти россказни крупных компаний про пиратство — не более чем отговорки.



Детройт основали в 1701 году для торговли с индейцами — там продавали поселенцам пушнину. Сегодня тут торгует кто угодно, чем угодно и где угодно.

[Сергей] А как же цифры по копиям, потерянным в продажах Crysis (*Crytek утверждала, что если бы не пиратство, то продажи были бы в несколько раз выше. —* **Прим. «Игромании»**)?

[Брэд] Слушай, ну это же смешно. Они жалуются на пиратство, а многие скачали игру, просто чтобы проверить, идет она у них на компьютере или нет. И у большинства она не пошла. А издатель говорит: «Смотрите, скачали 10 тыс. раз, значит, мы потеряли 10 тыс. в проданных копиях!» Ерунда это, у 9 человек из 10 игра просто не запустилась. Они бы и не купили никогда за $50 программу, которая, скорее всего, окажется бесполезной на их конфигурации компьютера. Хочешь продавать много копий — делай нормальные системные требования, чтобы тебе верили, что если твою игру купят, то она будет работать. И на настольной системе, и на ноутбуке.

[Сергей] Скажи, а ты вообще как-то планируешь защищать игры от копирования, хоть когда-нибудь?

С высоты птичьего полета Детройт выглядит как большой развороченный муравейник: сети автомагистралей в беспорядке перемешаны с забитыми парковками. А с земли смотрится очень даже ничего!

[Брэд] Игры не буду, а вот другие наши программы, софт, который продаем, мы уже защищаем. Например, **WindowBlinds** — у нас там и активация, и кодирование, потому что люди думают, что такая штука бесплатной должна быть.

Никто не скажет, например, что «Закат Солнечной империи» должен быть бесплатным — понятно ведь, что это большая игра, над ней много работали. А вот с софтом сложнее, поэтому мы и ставим там защиту.

[Сергей] Хорошо, следующий вопрос. Представь израильский рынок. Он небольшой, но он существует. У меня есть друг, директор израильского отделения **Atari**, прекрасный человек, очень хорошо соображает. И он говорит, что нереально продать адекватное число копий игры для PC в Израиле, если только игра не онлайновая или как-то круто не защищена — например, требует и серийный номер, и интернет-активацию. Во-первых, у них в культуре заложено не платить за то, что можно взять бесплатно, то есть скачать. Во-вторых, там люди технологически подкованы и знают, откуда и как качать быстрее и дешевле. Что ты скажешь?

[Брэд] Я скажу, что меня их рынок вообще никак не волнует. Я просто не делаю игры для Израиля, и все. И не делаю игры для Китая. Я работаю для тех игроков и тех рынков, где мне платят деньги. Если говорить про Demigod, то меня вообще не беспокоит, что они там хотят от игры в Израиле. Если они не желают платить за игру деньги, то вопрос закрыт: я лучше поработаю над американской версией побольше, чем голову себе буду ломать, как обхитрить этот их странный рынок.

С другой стороны, мы с тобой договорились об издании Demigod в России очень рано. Крис вот говорит, что его команда хочет только сетевую игру делать. Но я отвечаю: «Послушай, у нас есть русский партнер, **Snowball Studios**, они тебе денег дают на проект и уже подписались, и поэтому ты о них тоже должен думать. В России люди не так увлеченно играют в сетевой режим, им нужна отдельная кампания. Давай сделай, пожалуйста». И он сделал. Потому что те русские игроки, которые покупают игру, — они и есть наш рынок, мы для них будем работать, ради них мы, собственно, и не ставим никакой защиты.

Никакой защиты

[Сергей] Когда ты опубликовал свой «Билль о правах игроков», тебя обвинили в популизме. Скажи, отсутствие защиты на играх Stardock — это политика или экономика?

[Брэд] Это чистой воды экономика. У меня нет какой-то идеалистической задачи, я, опять же, бизнесмен, я зарабатываю деньги.

[Сергей] И чем тебе DRM мешает в этом плане?

[Брэд] Тем, что если ты заплатил $40 за игру, то ты точно не хочешь иметь проблем с запуском. Я не хочу ради отпугивания пиратов наказывать тех, кто отдал мне свои деньги. Зачем создавать им проблемы с активацией и привязкой к диску?

[Сергей] А вот EA говорит, что всего 2% покупателей испытывали когда-либо трудности с онлайн-активацией.

[Брэд] Ага, ну конечно! Все, кого я знаю, с этой проблемой рано или поздно сталкивались. Я сам сталкивался, а мне говорят — не беспокойтесь, вам только кажется. Если я заплатил $40 и у меня игра перестает запускаться, меня не интересует статистика или объяснения, я просто выкину коробку и больше никогда не куплю игру с такой защитой.

Crytek жалуются на пиратство, а многие скачали игру, чтобы проверить, идет она у них на компьютере или нет. И у большинства она не пошла.

[Сергей] Потому что напрягает?

[Брэд] Потому что напрягает. Есть такое слово — лопух. Я не хочу, чтобы мои покупатели чувствовали себя лопухами. Лопух — это когда ты купил игру в магазине, купил официальную копию, пришел домой, а она не работает. А твой сосед скачал — и никаких проблем, все у него запускается. Кто после этого лопух?

[Сергей] А что ты чувствуешь, когда видишь свою игру в торрентах? Я, например, довольно часто в начале года встречал русскую версию «Заката», и меня, конечно, такая ситуация не вдохновляла.

[Брэд] Ты знаешь, по иронии судьбы из-за того, что мы не ставим DRM, у нас хорошие отношения с торрентами. Они нас не выкладывают (*на самом деле выкладывают, Брэд идеализирует ситуацию.* — **Прим. «Игромании»**), потому что мы уважаем игроков, мы даем им нормальные версии, и именно поэтому у нас не очень прилично красть, понимаешь?

[Сергей] Понимаю. Повезло так повезло. А можно, как думаешь, защиту сделать непробиваемой? У нас **Mass Effect** был со **StarForce**, которым мы заменили **Securom Online** (вот уж ужас так ужас!). StarForce не сломали, но сломали Securom, и английский .exe с нашими ресурсами потом разошелся по Сети...

[Брэд] И Securom ломается, и StarForce ломается. Я тебе так даже скажу: я сам могу сломать любой StarForce, если мне такую задачу поставить. Это все неидеальные решения.

[Сергей] В смысле прилагаемых к такой защите усилий?

[Брэд] Да, если ты хочешь поставить себе задачу сделать невзламываемую игру, если ты веришь в то, что это удвоит твои продажи, как, например, с софтом случается, то надо к этому подходить серьезно с самого начала, а не пришлепывать сверху защиту в последний момент и надеяться, что и так пронесет. Любая статичная защита будет сломана. Единственный способ избежать — полностью перейти в онлайн.

[Сергей] Что, как **World of Warcraft**?

[Брэд] Да, как WoW, он не ломается. А вообще это все брехня. Посмотри, о каких потерях из-за пиратства рапортуют международные издательства. Не просто миллионы, миллиарды выходят. Особенно если почитать отчеты ассоциаций разных. Но если бы они действительно миллиарды теряли, как ты думаешь, у нас в таком же состоянии защита была бы, как сейчас? Если ты теряешь $100 млн в год на пиратстве, то сколько ты потратишь на эту проблему — 50, 100, даже 200 млн, правильно? А потом заработаешь кучу денег.

Но посмотри вокруг, никто в индустрии не тратит $100 млн на защиту от копирования, потому что все эти деятели прекрасно понимают: проблема дутая, реальные потери существенно ниже, чем на бумаге.

[Сергей] И что ты предлагаешь?

[Брэд] Если уж делать защиту, то надо идти до конца и делать игру только в онлайне, чтобы данные изначально хранились на сервере. А если ты к этому не готов, то не надо держать игроков за лопухов, надо им давать нормальную версию безо всяких активаций. Это эффективней.

■■■

«Мы тут на днях выкупили первый этаж наконец: стены уберем и новую команду посадим, она ролевой проект будет делать. Извини за ящики в углу, это от пчел. Посмотри в окно, видишь? Это мои ульи стоят, зимуют». Брэд завершает экскурсию по студии, параллельно отправляя стажера бронировать нам места на самолет в Чикаго.

За двенадцать лет в игровой индустрии я насмотрелся на массу мечтателей, которые утром пахали поля, а вечером писали стихи. Как правило, поля бросались недопаханными, стихи — недописанными, а сами мечтатели потом жаловались на невозможность «творить» в рамках «жесткого мира игрового бизнеса». Брэд Уорделл уникален тем, что все его слова — сущая правда.

Среди игровых издателей Stardock является исключением практически во всем. **Activision** сокращает проекты независимых разработчиков — Брэд подписывается финансировать новую игру Криса Тейлора. EA ставит на свои игры драконовскую защиту от копирования с онлайн-активацией — Брэд публикует «Билль о правах игроков», где, помимо прочего, прописано право получать игры без ограничений по запуску. **THQ** закрывает свои студии, ссылаясь на убийственно низкие из-за пиратства продажи и вездесущие торренты, — Брэд расширяет офис и нанимает вторую команду для работы над новым проектом, который выйдет, как всегда, без защиты.

Свою компанию Брэд описывает так: *«Мы — несколько парней, которые собрались вместе, чтобы делать хорошие игры»*. Компания сама решает, какие проекты разрабатывать и финансировать, сама их издает, сама общается с игроками. Парадоксально, но факт: движимый стремлением к прибыли капиталист Уорделл создает игры, которые на голову опережают проекты дизайнеров-романтиков, стремящихся к искусству. Чем выше международные издательские гиганты возводят заборы по защите и активации игр, тем больше я уважаю и ценю Брэда Уорделла и его бравую команду Stardock, которая не боится делать оригинальные игры и умеет их продавать, полагаясь только на себя и на своих игроков. ■

Детройт назван в честь реки, на которой стоит. Из-за сливов с фабрик и большого количества кораблей она невероятно загрязнена, но горожане все равно обожают гулять по набережной.

Алена Ермилова

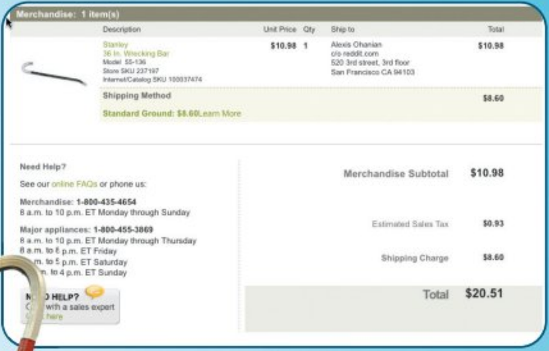
КАК СПАСТИ МИР НА $100

Большой адронный коллайдер — одно из самых обсуждаемых явлений последнего времени: еще бы, у нас в руках оказалось устройство, с помощью которого мы потенциально можем уничтожить не просто планету, но и всю Вселенную!

Противники конца света предлагали разобрать коллайдер и пустить его на металлолом, взорвать к чертям, отправить в подарок внеземным цивилизациям (возможно, они уже баловались такими игрушками, вот поэтому о них ничего и не слышно)... однако это слишком рискованные и дорогостоящие пути. Есть выход гораздо изящнее: просто поставьте охранять ускоритель доктора Фримена, и с планетой все будет в порядке. Стоит такая акция меньше $100 — ничтожная сумма в масштабах Вселенной.

Более того, сейчас самое время спасать мир: вплоть до марта ученые будут разбираться с поврежденными электрическими контактами между двумя магнитами, а первые испытания коллайдера назначены на июнь 2009 года.

Итак, вот как спасти планету всего лишь за две студенческие стипендии.



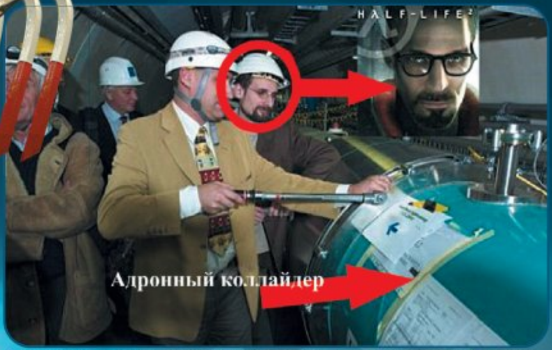
Найдите в интернете подходящую монтировку, а в магазинчике Valve (http://store.valvesoftware.com) — того самого хедкраба и закажите их с доставкой на дом.

Матовой акриловой краской из баллончика перекрасьте монтировку так, чтобы она превратилась в убойный инструмент из Half-Life (не забудьте сравнить с оригиналом!).

Опробуйте монтировку и хедкраба в действии.

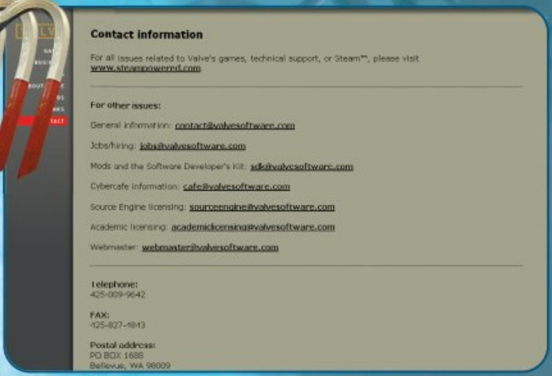
Family Name	First Name	Phone	Dep	Grp	Bld	Office	Mo…
AINSLEY	Christopher Gor						
BALL	Gordon	71649	PH	UCM	40	1-B11	E27…
BERMAN	Gordon Joseph						
BROWN	Gordon David						
BUCKLEY	Andy	72340	PH	TH	1	1-035	[illegible]
CAMERON	David	71181	PH	UAT	40	3-D16	E25500
CRAWFORD	Gordon Robert						
CRONE	Gordon	78733	PH	UAT	32	2-A14	J24000
FISCHER	Gordon						
GORDON	Hamish						
GORDON	Howard	76312 74279	PH	UAT	40	1-C01	E28100
GORDON	Ian		HR	SA			
GORDON	John	74018	IT	EGE	21	1-067	E01300
GORDON	Marc Patrick		TS	CE			
GORDON	Neil James		TS	CE			
GREENIAUS	Gordon						
KAUSSEN	Gordon	71647	PH	UCM	40	1-A15	E27510
LATHROP	Andrew Gordon	74799	PH	UCM	40	5-A15	E21300
LEE	Gordon	74974 160131	IT	FIO	31	1-006	G22010
LEWIS	Scott Gordon						

Найдите в адресной книге CERN ученого по имени Гордон (http://consult.cern.ch/xwho). Если бюджет позволяет, можно вооружить сразу нескольких!



Если хотите, чтобы мир спасал физик, внешне похожий на игрового Фримена, а не просто его тезка, ищите в книге Sandro Bonacini. Только торопитесь, он теперь знаменитость мирового уровня!

Позвоните в CERN, донесите до персонала, кто такой Фримен, откуда взялся каскадный резонанс, и объясните, что монтировку надо пускать в ход, как только она прибудет (http://public.web.cern.ch/public/en/Contact-en.html).



За деньгами обращайтесь в Valve (www.valvesoftware.com/contact.html).

Как это было

Как бы очевидна ни была идея отправить в **CERN** (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire — Европейский совет по ядерным исследованиям) монтировку, родилась она только в августе прошлого года в американском интернет-комьюнити **reddit** (***www.reddit.com***).

Мысль вооружить ученых фомкой появилась не сразу. Сначала инструмент хотели просто заключить в рамку под стекло с надписью вроде: *«При появлении хедкрабов разбить стекло и спасти планету»*, *«В случае каскадного резонанса вы знаете, что предпринять»* или приложить открытку *«От reddit с любовью»*. Но как только в Сети появилась сентябрьская фотография с ученым, похожим на доктора Фримена (мы публиковали ее в «Горячей линии: игры»), стало ясно: посылать монтировку надо с запиской: *«Передать Гордону Фримену. Он знает, что делать»*, и никак иначе.

Миссия по спасению мира несколько раз была на грани срыва. Останавливала стоимость фомки: как-никак надо было собрать $10 на инструмент и почти $30 — на пересылку в Швейцарию. Потом разгорелся спор, что фомка лишь раззадорит ученых и посылать надо сразу целый арсенал — пистолет, арбалет, ракетницу, а потом, не дай бог, еще и снарков. Затем кто-то предположил, что эти ученые про **Half-Life** слыхом не слыхивали, но на паникера тут же зашикали: все нормальные студенты-физики в такие игры играют! Скептики на это заметили, что весь reddit болен на голову и единственный способ спасти комьюнити от мании величия — прописать им самим играть в Half-Life по 4-8 часов семь дней в неделю, и так до самого конца света.

Наконец, состав посылки утвердили: фомка, плюшевый хедкраб из магазинчика **Valve** и руководство по прохождению Half-Life. Финансировать акцию предложили самой Valve, но там недальновидно отказались даже прислать подарочную версию игры или книжку, и студентам пришлось тянуть лямку самим — руководство по прохождению купили активисты из сочувствующего reddit сообщества ***Fark.com***.

И вот, когда монтировка была перекрашена, хедкраб натренирован, а книжка упакована и перевязана ленточкой, в reddit встал резонный вопрос: *«А посылать-то это все куда?»*

Отправить просто «в CERN» американцы не решались: кто его знает, сколько посылок приходит ученым каждый день. Везти подарочек лично тоже никто не мог, бюджет спасения мира был чрезвычайно ограничен, считали каждый цент. Ну и друзей-приятелей среди виднейших ученых мира у студентов, как и следовало ожидать, не оказалось (досаднейшая случайность, они ведь, уж конечно, есть у каждого, и задумываться об адресате заранее нет нужды).

Короче говоря, на помощь вновь пришел интернет. Оказалось, что в закрытом и нелюдимом CERN есть девушка по имени **AlpineKat** (ее настоящее имя и фамилию мы обещали не раскрывать). Это пиар-менеджер коллайдера, которая спит и видит, как донести до юных умов любовь к науке; посмотреть, что у нее получается, можно в YouTube по запросу *«Large Hadron Rap»*. По счастливому стечению обстоятельств AlpineKat знала, что такое Half-Life и чем знаменит Гордон Фримен: *«Я сама играми не очень увлекаюсь, но, когда была студенткой, мне друзья все уши прожужжали про этот каскадный резонанс и портал в другое измерение»*. Ей и доверили дальнейшую судьбу фомки.

AlpineKat надо отдать должное. Найти в гигантском CERN Гордона Фримена, сорвать его с работы и объяснить остальным ученым, что Фримен на самом деле не с ума сошел, а мир спасает, было чрезвычайно трудно. Про Half-Life в CERN не слышал никто... кроме **Сандро Бонацини** (**Sandro Bonacini**), того самого очкастого физика с бородкой, которого так удачно сфотографировали у коллайдера. Уже в конце октября (видите, на фотографиях еще зеленеет травка) все хедкрабы были уничтожены, а reddit праздновал победу над вселенским злом.

Интересно, что мир узнал о своем спасении на месяц позже. В reddit решили, что конец предвыборной гонки — а в США в октябре еще не знали, что президентом станет Обама, и вовсю молились за своего чернокожего демократа — не самое лучшее время, чтобы говорить: *«Друзья, Обама вам не нужен, мы в reddit и без него уже спасли вас всего за $100!»* Фотографии выложили в Сеть только в конце ноября, когда страсти по Обаме уже улеглись.

P.S. Редакция выражает благодарность Алексису Оханиану (Alexis Ohanian), комьюнити reddit и AlpineKat за предоставленные фотографии. ■

Lips Review: Kinda Puckered Up
Sketching, Tasing and Water Bottles in Skate 2
Holiday Game Review Madness
2008: The Year Of The Casual Gamer?

Kotaku

Large Hadron Collider Guys Get Theatr... Street Theatre

Back when we thought the Large Hadron Collider was going to kill us all, instead of just burn for a few days then break down, we learned that an emergency package had been sent to the site. Within, everything that Gordon Freeman needed to save us from the horrors of an alien-spewing vortex. At the time, it was a cute joke, but there was always the lingering understanding that nobody at the LHC would actually *get it*. The package, or the joke. Turns out they did! Sandro Bonacini, who works there, got the joke, and eventually the package as well. He's Gordon. Stefano Michelis also got the joke, and for his troubles, is about to get whacked! Oh, those wacky scientists.

the crowbar arrived at CERN, Freeman received it, world saved [Reddit]

The Real Gordon Freeman, Ready For Action

...posted on 25 Nov 2008 3:50 am

...cern, crowbar, gordon freeman, half-life, headcrab hat, large hadron collider, large hadron rap, lhc, ...o bonacini

...ries about the Large Hadron Collid... wing up the world: The real-life Gord... eeman is on the scene and he's now ...ally ready to kick some ass if thi... et out of hand.

...background: In September, prior to the activation of the LHC, someone who looked suspiciously like the famous *Half-Life* hero was photographed examining the particle accelerator in the company of other professorial types. Naturally, his appearance on the scene, in conjunction with the near-certainty that the world would meet a cataclysmic doom the moment the device was activated, sparked alarm among gamers worldwide and inspired the crew at Reddit (with help from Fark) to assemble a world-saving kit, which they promptly sent to CERN (the European Organization for Nuclear Research) along with a note saying, "Get this to Gordon Freeman. He'll know what to do."

With the assistance of Katherine McAlpine, also known as Alpinekat of *Large Hadron Rap* fame, the package, consisting of a crowbar, a headcrab hat and a *Half-Life* strategy guide, actually made it into the hands of the Freeman lookalike, better known to his coworkers as Sandro Bonacini. All of which is well and good, but the crowning glory is found in what happened next. To express his appreciation, Bonacini/Freeman enlisted the help of friends, took a pile of photos and sent them to Reddit, which has in turn posted them online.

It's reassuring to see Freeman is now properly equipped to save the world should the need arise, but let's not throw a victory party just yet. While the good doctor seemed to keep things bottled up well enough in the original *Half-Life*, *Half-Life 2* demonstrated that even his great effort at Black Mesa wasn't enough to keep the world from being thoroughly demolished at the hands of a mysterious, malevolent alien power. In fact, should it become necessary to call the Freeman doppelganger into action, the great likelihood is that you'll be dead anyway, or even worse, turned into some sort of horrifically deformed mutant zombie, trapped in a half-mindless state of eternal torment. Yes, there's no doubt that the lucky ones will die quickly.

Отправляйте посылку и терпеливо ждите, пока все средства массовой информации не начнут трубить о новом спасителе планеты.

Dr. Gordon L. Freeman
Associate Professor of Computer Information Systems
Emphasis in Quantitative Methods

Office	BAS N348
Phone	898-2667
Fax	898-5187
Mailing Address	Box 45 Murfreesboro, TN 37132
Email Address	bfreeman@mtsu.edu
Website	http://mtsu.edu/~bfreeman

back to Faculty and Staff Listings

Если отказываются сотрудничать — жалуйтесь в университет Теннесси, в котором, только представьте, живет и здравствует ученый по имени-фамилии Гордон Фримен (http://cis3.mtsu.edu/cis/freeman.htm).

Вот что у вас получится, если все выполнено правильно:

В голубой трубе, на которую покушается хедкраб, спрятаны провода и коммуникации, отходящие непосредственно от коллайдера. Стоит ее повредить, и этому устройству никакой мартовский ремонт не поможет: простоит без дела еще несколько лет.

Батисфера на заднем плане никакого отношения к BioShock не имеет. Это ускоритель светоизлучающих полимеров, который установлен неподалеку от самого коллайдера.

ИГРОВОЕ КИНО

Игорь Асанов

Resident Evil: Degeneration

- **Жанр:** «Обитель зла» без Йовович
- **Режиссер:** Макото Камия
- **Сценарий:** Шотаро Суга
- **Роли озвучивали:** Пол Мерсье, Элисон Корт, Лаура Бэйли
- **Сайт:** ***www.sonypictures.com/homevideo/residentevildegeneration***

Российские кинопрокатчики дружно проигнорировали появление анимационной **Resident Evil: Degeneration**. Решили, видимо, не путать массового зрителя, привыкшего, что главный истребитель зомби на планете — это Милла Йовович.

Трилогия Пола Андерсена (**«Обитель зла»**, **«Обитель зла: Апокалипсис»** и **«Обитель зла 3»**), как планируют создатели, еще получит продолжение в 2010-м, а пока **Capcom** и **Sony Pictures** запустили ее альтернативную версию — Resident Evil: Degeneration, целиком созданную при помощи компьютерной анимации. Для фильмов, сделанных по мотивам игр, это часто оказывается лучшим вариантом. Ведь проще нарисовать цифровых человечков, чем заставить живых актеров проникнуться духом игры-оригинала (от звезд, как показывает практика, этого не добьешься).

Но, как и **Final Fantasy VII: Advent Children**, которая тоже целиком сделана с помощью CG-анимации (computer-generated), Degeneration рассчитан исключительно на фанатов игры. В этом его главное достоинство и главный недостаток — неподготовленному зрителю фильм будет казаться растянутым полуторачасовым роликом из игры, откуда по недоразумению вырезали весь геймплей. Для знатока Resident Evil старше тринадцати лет Degeneration, к сожалению, выглядит точно так же.

Игры серии даже в рамках своего жанра никогда не выделялись сильным сюжетом или необычным способом его подачи, и фильм в этом смысле ничем от них не отличается. Во времена **Resident Evil 2** (то был 1998 год) существовала замечательная читерская примочка для PlayStation. Она позволяла смотреть CG-ролики из любой игры, не запуская ее саму. Как-то я, не удержавшись, «просмотрел» таким способом всю игру и, проходя ее потом по-настоящему, нисколько не чувствовал себя ущемленным. Простенькие зарисовки, где толпа зомби поедает полицейского или где Клэр запрыгивает в уходящий поезд, казались прекрасными и самодостаточными даже в отрыве от игры.

Degeneration спустя десять лет вызывает острое чувство дежавю. На экране по-прежнему падают самолеты, спецназ гибнет от лап босса Тирана, а старые знакомые Леон и Клэр снова сражаются с зомби. Фильм, однако, не пересказывает дословно события второй части: он вершит свою альтернативную историю в других декорациях и спустя семь лет после уничтожения Раккун-Сити. То есть тогда, когда по игровому календарю как раз должен случиться **Resident Evil 4**. Но в фильме спецагент Леон Кеннеди не спасает дочку президента, а занимается расследованием террористической атаки в аэропорту неназванного города. Эта придуманная японцами история слишком слаба даже по игровым меркам — о деятельности «осколков» злодейской корпорации Umbrella мы уже достаточно знаем из различных фильмов и игр.

На этот раз колбу с G-вирусом пригрел один из бывших сотрудников корпорации, устроившийся на службу к конкурентам из WillPharma и попутно приторговывающий опасной заразой на черном рынке. Все это нагромождение самоцитат никак не связано с коротенькими экшен-эпизодами в аэропорту и в резиденции самой WillPharma, где и происходит действие. Даже финальная драка с мутировавшим Тираном обходится без применения тяжелого оружия — там лишь красуется новая пассия Леона.

А сейчас как раз самое время жалеть, что Degeneration прошел у нас мимо больших экранов и выйдет только на ущербном DVD: качество картинки в этом фильме-ни-о-чем лишь чуть-чуть уступает лучшим образцам западной анимации вроде позапрошлогоднего **«Беовульфа»**. А если держать в уме, что Degeneration все-таки обходится без Роберта Земекиса и Анджелины Джоли и рассчитан исключительно на фанатскую аудиторию, то в определенных кругах успех ему и вовсе гарантирован. Нужно лишь почувствовать себя на десять лет моложе и приготовиться вновь услышать знакомые голоса — фильм озвучивали те же актеры, что и **Resident Evil 4**.

Оценка: Для ностальгирующих фанатов

Алена Ермилова

Как создавался MAX PAYNE

В 2001 году два десятка разработчиков из финского города Эспоо сделали лучшую в мире (на тот момент) игру-триллер о крахе человеческой жизни — **Max Payne**. Через пару лет они закрепили успех второй частью (**Max Payne 2: The Fall of Max Payne**), после чего занялись **Alan Wake** и, кажется, навсегда закрыли для себя эту серию.

Насколько тяжело далась эта игра, расскажут ее создатели: основатель **Remedy Entertainment** и руководитель проекта **Маркус Маки** (Markus Mäki), ведущий художник **Сами Ванхатало** (Sami Vanhatalo), ведущий программист **Олли Терво** (Olli Tervo) и сам Макс... то есть, конечно, сценарист **Сэм Лэйк** (Sam Lake).

В Remedy просто делали набросок будущего комикса, фотографировали друзей и знакомых, обрабатывали снимок, вставляли слова — и вот она, готова кат-сцена, никакой мороки с роликами!

[Сэм]: Для меня все началось с мыслей о частном сыщике, крутом таком, прожженном копе. Когда я писал сценарий, только о таком и думал. Нам хотелось создать образ непробиваемого полицейского, который есть в каждом детективе и боевике, вообще где угодно, но только не в играх.

[Олли]: В фильмах Джона Ву палят из пистолетов, кругом висит дым, в лицо зрителю разлетается всякий мусор... Мы хотели сделать что-то похожее, чтобы много всего происходило сразу.

[Сами]: Начали мы с симуляции частиц и, когда впервые увидели все эти разлетающиеся мелкие объекты, да еще в режиме замедленной съемки, просто ахнули: «Черт подери, неплохо получается!»

[Сэм]: Меня, правда, тогда гораздо больше интересовало другое — все то, на чем строится современный нуар-фильм. Я просматривал игры того времени и понимал, что хочу написать более глубокий, более психологичный сценарий. Хочу сюжет не только с внешним, но и с внутренним конфликтом, историю не только о людях, но и о городе, в котором они живут.

Даже спустя восемь лет Max Payne смотрится белой вороной среди других игр. Этот Нью-Йорк, на улицах которого воет свирепый скандинавский ветер, в окна скребется метель и за снегом не разглядеть небоскребов, — совсем не тот Нью-Йорк, к которому все привыкли. Он одновременно похож на Рагнарек — конец света в германо-скандинавской мифологии — и на мрачный притон или гадкий темный переулок из крутого детектива.

Max Payne — история о мести человека, которого загнали в безумные, невозможные условия. Повседневная жизнь потеряла для него всякое значение, она просто исчезла. То, что происходит в игре, нельзя рассматривать в контексте нашей с вами реальности — во всяком случае, Макс так не делает. Для него мир превратился в миф, полный демонов, и мне показалось уместным ввести в сценарий отсылки к скандинавской мифологии.

Еще в игре много юмора, довольно-таки странного в мире наркотиков и мертвых младенцев, где бейсбольная бита — самое ходовое орудие убийства. Но мы не хотели совсем отказываться от шуток: игрок все равно будет создавать какие-то комические ситуации. Если сценарий слишком серьезный, играть не очень интересно.

[Сами]: Разработка Max Payne заняла несколько лет, и, пока мы занимались игрой, прогресс здорово рванул вперед. В конце девяностых произошел серьезный технологический скачок от простеньких 3D-акселераторов до видеокарт, способных, как мы вскоре убедились, создавать фотореалистичные изображения.

Сначала мы хотели сделать «Макса» более мультипликационным, нарисовать игру от руки. Но чтобы что-то нарисовать, тебе нужно знать, как оно выглядит в действительности, нужна натура. Мы нанимали художникам телохранителей и отправляли их в самые грязные городские клоаки Нью-Йорка. По итогам этих походов набралась масса фотографий... и неожиданно мы решили использовать эти снимки как основу для текстур. Пришлось изрядно повозиться, избавляясь от графического му-

Здания, машины, предметы, люди — все это сотни фототекстур.

В Max Payne все менялось в одночасье: еще минуту назад вы гордо гонялись за бандитами, а теперь уже копы нагоняют вас.

сора. Но как только мы закончили первый уровень, все сомнения исчезли: именно такую картинку мы и хотели получить.

[Маркус]: В то же время некоторые считали, что, если ты работаешь с реальными снимками, ты больше не художник, разработка для тебя уже закончилась. Но мне кажется, что использовать фотографии — разумный подход, если вы делаете фотореалистичную игру. И мы, уж конечно, и мысли не допускали, что у нас что-то не получится.

Еще раньше Сэм предложил использовать в кат-сценах не ролики, а комиксы, и даже соорудил в Photoshop несколько примеров с собой в главной роли. У комиксов есть ряд очевидных преимуществ: все детали читатель додумывает сам, в голове. Без них мы бы не достигли нужного уровня реализма, даже если бы использовали заранее смонтированные ролики, а не грузили движок.

При нашем стиле работы комиксы оказались идеальным решением: мы постоянно переписывали сценарий, меняли порядок сцен, переделывали сами сцены... Комиксы ведь можно вырезать, наклеить на стены, просмотреть так весь сюжет и сказать: «Парни, теперь вот в этом месте делаем так и так» — и за 30 секунд полностью переделать сценарий. Даже когда нужно что-то радикально изменить, речь идет всего о паре дней, а не о неделе работы, как если бы мы перекраивали ролик.

[Сэм]: Короче говоря, в один прекрасный день я обнаружил себя героем собственного произведения — трюк, достойный Стивена Кинга (*в Alan Wake, который Remedy разрабатывает сейчас, то же самое случилось с главным героем: он писал хорроры, а потом сам же в них и оказался. —* ***Прим. «Игромании»***).

Когда мы говорили о фотореализме, ничего страшного я в этом не видел: все будет нарисовано от руки, меня никто не узнает. Однако прошла пара лет, мы стали использовать фотографии, и вот пожалуйста — моя физиономия натянута на полигональную голову Макса. Но я быстро освоился, начал приглашать друзей и родственников на роли политиков и бандитов, мафиози и продажных полицейских.

[Сами]: Честно сказать, физиономии добрых финнов мало похожи на суровые рожи итальянских мафиози, поэтому мы искали нужные типажи везде. Однажды даже затащили под камеру парня, который нам пиццу доставлял. В титрах игры сплошь и рядом встречаются имена отцов, подружек, двоюродных братьев, и это не считая людей из индустрии. Один из них, кстати, сейчас работает в **AMD** директором по технологиям.

[Сэм]: Признаться, быть главным героем нелегко. Я и в сиквеле не захотел сниматься из-за слишком жестких сроков и длиннющего сюжета. В сценарии первой части было страниц 150-160, а в сиквеле — все 600. Я не видел смысла тратить месяц рабочего времени на фотосессии. Это когда я над Max Payne работал, у меня просто выбора не было.

Узнают ли меня на улицах? Нет, в основном на мероприятиях типа E3, да и то когда я приезжаю с демоверсиями **Max Payne** или **Alan Wake**.

Хотя один случай припоминаю. Пару лет назад я шел домой из нашего офиса в Эспоо. Вообще-то у нас район спокойный, но так получилось, что на улице оказался только я и какая-то машина — не самая приятная встреча. Она вро-

Макс обходился всего двумя приемами — просто замедлением и прыжком в замедлении. В результате растягиваться ему приходилось на каждом углу.

Актеры меняются, суть остается. Max Payne — это по-прежнему фирменное слоу-мо и бешеная работа указательных пальцев.

де едет мимо, но неожиданно притормаживает, и я понимаю, что сквозь стекло на меня пялятся четверо. Потом машина разворачивается, снова проезжает мимо и останавливается прямо у меня перед носом. Оттуда выскакивают двое, начинают что-то кричать... Я здорово напрягся. И тут они спрашивают, не Макс Пэйн ли я, и просят автограф.

Но такое, к счастью, случается редко. Финны — народ сдержанный, у нас не принято разговаривать с незнакомцами.

[Сами]: На первый взгляд кажется, что **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** — логическое развитие серии (лучшая физика, актеров подобрали, одни перестрелки чего стоят!), но для нас это был совершенно другой проект. **Take-Two** купила нашего издателя **Gathering of Developers** и здорово осложнила отношения с **Rockstar Games**. Правда, именно благодаря Rockstar «Макс» вышел на консолях.

Сейчас все разногласия уже в прошлом. Rockstar — весьма эксцентричная компания с необычными методами работы, но с ними на удивление легко сотрудничать. Не вспомню ни одного случая, когда от нас требовали сделать что-то, чего мы сами бы не хотели. У нас всегда были прекрасные отношения.

[Маркус]: Один из продюсеров Rockstar хотел, чтобы в сюжете были тупиковые концовки, но тогда индустрия игр была к этому еще не готова, хотя и Rockstar, и нам очень хотелось лихо закрутить сюжет. Это очень честные и открытые люди: много спрашивают с других, но и сами приходят на помощь по первому зову. После пяти лет сотрудничества мы не найдем для Rockstar ни одного дурного слова.

[Сэм]: Пока остальные вживляли наш фирменный разлет частиц в движок **Havok** (Max Payne 2 — одна из первых игр, использовавших Havok 2.0), я мучился вопросом: а что же дальше? Чем заняться полицейскому, который уничтожил мир своих врагов, как они когда-то уничтожили его мир, и теперь одиноко стоит на развалинах? Ответ получился мрачноватым: хуже жизнь Макса уже стать не может, но сложнее может стать безусловно.

Я много думал, поможет ли этому жутковатому, угрюмому, помпезному сиквелу введение роковой женщины вроде Моны Сакс. Сумеет ли она на достаточно серьезном уровне поднять вопросы об одиночестве и потере ценностей?

Больше всего меня смущал закадровый текст Макса, его внутренний монолог. Это, как мне кажется, один из самых важных инструментов сценариста, если не самый важный. Через внутренний монолог мы узнаем о мыслях и чувствах героя, о том, что он — не пустая оболочка.

Мне очень хотелось оживить Мону, наполнить как-то ее личность, и впоследствии она стала играбельным персонажем. Если бы у нас было больше времени, я бы добавил еще уровни за Винни, Влада и Бравуру.

В итоге монолог Макса как бы окутывает уровни, где вы играете за другого персонажа. Пэйн говорит, что точно не знает, что там произошло и что именно сделала Мона, но ему кажется, что случилось все так-то и так-то. В общем, когда вы играете за Мону, вы как бы плывете в домыслах Макса.

[Маркус]: Главного героя на этот раз сыграл Тимоти Джиббс, профессиональный актер. Рецензии вышли восторженными, порты на PS2 и Xbox — приличными, и в итоге продажи серии зашкалили за семь миллионов копий.

Но сюжет и зрелищность, по мнению рецензентов, не извиняли жутко однообразного действия — мол, Макс Пэйн миллион раз прыгает в этом замедленном режиме. Например, британский журнал Edge поставил первой части всего шесть баллов из десяти возможных.

И все же мы считаем, что надо фокусировать все силы на чем-то одном. Не уверен, что такой подход сработает сегодня (ожидания игроков сильно выросли), но в то время мы совершенно сознательно решили сделать не очень много, зато сделать хорошо.

[Сами]: Мы не стесняемся вырезать из игры лишнее. Нам никогда не нравилось идти об-

Собственно, это и есть весь штат Remedy. Можете найти здесь Макса?

ратно через весь уровень, чтобы взять, не знаю, красный ключ или что-то в этом роде. Мы делаем ставку на короткие действия, тридцатисекундные, это наш так называемый внутренний цикл, когда ключевой момент игры непрерывно повторяется. На этом весь Max Payne построен. У **Call of Duty 4**, кстати, такая же механика: ты все время делаешь одно и то же, но с разным оружием и в разных локациях, и действие настолько интересно, что ты не устаешь от этой закольцованности.

[Сэм]: Теперь у Макса Пэйна, конечно, появилось третье олицетворение — это Марк Уолберг, звезда экранизации. Мы узнали о фильме из интернета — он на первый взгляд сохранял верность теме, персонажам, был близок сеттингу и стилистике игры. После провального **«Хитмена»**, ужасной концовки **«Сайлент Хилла»** и в целом отвратительного творчества Уве Болла мы не исключали, что фильм может получиться... ну, в общем и целом терпимый.

Нет ничего такого в том, что мы не приняли участия в его производстве. Мы маленькая компания и делаем только то, что умеем. Хотя приятно осознавать, что твое творчество заинтересовало других людей настолько, что они решили по-своему его интерпретировать. Игры и кино — очень разные вещи, и одну идею лучше воплощать на мониторе, а другую — на экране.

[Сами]: Мы часто говорим друг другу: то, что другие называют штампами, мы зовем классикой. Нам было проще разрабатывать «Макса», чем киношникам — снимать фильм: многое из того, что мы постоянно видели в кино, практически не использовалось в играх. А у них все наоборот, им пришлось снимать очередной боевик про крутого копа. Я до последнего надеялся, что они додумаются обратиться к штампам из видеоигр и разнообразить ими стандартное полицейское кино с PG-рейтингом (*Parental Guidance — без сопровождения взрослых детям просмотр не рекомендуется.* — ***Прим. «Игромании»***).

[Сэм]: Вот уж не знаю, что мы такого сделали, что людям так понравился Max Payne. Как будто где-то что-то щелкнуло, и персонажа запомнили...

Я помню, в то время много писали о **Tomb Raider** — там был вид от третьего лица, игрокам мужского пола хотелось защищать Лару Крофт, это было дополнительной мотивацией, чтобы не дать героине умереть. Может, у нас получилось что-то похожее? Не знаю.

Есть ли **Max Payne 3** место в одном ряду со **Stranglehold**, **Gears of War** и **Resident Evil 5**? Да, есть. Рано или поздно продолжение появится. В Rockstar наш Макс в надежных руках, и я уверен, что, когда придет время, они сделают мощную игру.

А мы... мы работали с Максом семь лет, и потом еще пару лет никак не могли отойти. Уж очень это мрачный тип, чтобы проводить с ним столько времени! Хотя сейчас я то и дело думаю, как еще может повернуться жизнь Макса. Так уж устроен мозг сценариста...

[Сами]: Даже пять лет спустя после Max Payne 2 мало кто из разработчиков решится на столь простую вещь: сделать игру, где камера не просто следит за персонажем, а *смотрит* на него, создает для игрока нечто большее, чем просто оболочку. Игры типа **BioShock** хвалят за сложный сюжет, но он развивается вокруг пустого места — в лучшем случае вокруг едва различимого призрака, к которому обращаются NPC. Несмотря на усилия **Heavenly Sword** наполнить эту оболочку, все еще выходят игры типа **Fracture**, персонажи которых настолько невзрачны, что буквально высасывают жизнь из окружающего их игрового мира.

Мы же по-прежнему ставим на сильных главных героев: прямо сейчас мы делаем психологический триллер **Alan Wake**. Ей-богу, кроме него, мы ничем пока не занимаемся, но пока у людей не пропадет желание смотреть на Макса, который артистично перезаряжает пистолеты, по интернету будут гулять слухи о третьей части.

P.S. Оригинал статьи был опубликован в 195-м номере журнала Edge. Перевод с английского — Александра Башкирова. ■

Ведущий рубрики: **Алексей Макаренков**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — три рубля. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Этот код управляет «кот»

Долгое время читал вашу рубрику «Вскрытие», начал сам копаться в игровом коде. Постоянно сталкиваюсь с различными комментариями, которые программисты вставляют после операндов и скриптов. Если честно, там зачастую такая абракадабра написана, что без пол-литры не разберешься. Я специально взял код одной игры, почистил его ото всех комментариев (это автозаменой легко делается) и получил файл в три (!) раза меньшего объема. Отсюда вопрос: зачем в комментариях пишут такую чушь и почему ее потом не удаляют? — *Антон Романов (Москва)*

```
<config>

        <param name="language" value="en"/> //ЭТА СТРОКА ЗАДАЕТ ЗНАЧЕНИЕ ЯЗЫКА EN
        <param name="screen_width" value="1280"/> //ЗНАЧЕНИЕ ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ РАЗВЕРСТКИ 1280
        <param name="screen_height" value="1024"/> //ЗНАЧЕНИЕ ВЕРТИКАЛЬНОЙ РАЗВЕРСТКИ 1024
        <param name="ui_inset" value="10"/> //ПРОВЕРИТЬ ЗНАЧЕНИЕ ПО ТАБЛИЦЕ

</config>
```

Отличный пример того, как не надо писать комментарии. В таком виде они ничем не помогают, лишь увеличивают размер файла.

Во-первых, комментарии пишутся для себя, во-вторых, для других программистов, которые могут работать с кодом. К сожалению, очень часто приходится видеть участки кода с комментариями, ничего толком не объясняющими, а просто словами описывающими то, что делает данная строчка кода. Скажем, вместо того чтобы написать «*данная строка задает переменную здоровья персонажа Гладиатор*», пишут «*значение переменной, равное n, подгружается из таблицы 1 и назначается равным x+1*n, где n — характеристика героя из таблицы 2*». В результате ни человеку, который написал комментарий, пользы никакой (из самого кода ведь и так понятно, какую операцию он производит), да еще и размер файла увеличился.

Есть и еще одна категория бестолковых комментариев — слишком общие. В одной игре нам как-то довелось увидеть огромный участок кода, после которого стояло многозначительное описание: «*Этот код управляет персонажем «кот»*». Ничего не скажешь, исчерпывающая информация.

Что касается удаления комментариев, то по-хорошему в финальной версии все эти ненужные строчки положено чистить. Вот только далеко не всегда удается сделать это при помощи автозамены. Например, если комментарии стоят после двойного слэша, то автозаменой можно убить еще и двойные слэши, которые являются составной частью скриптов. Если такая опасность есть, то комментарии оставляют — удалять их вручную слишком долго.

За что платим?

Некоторые игровые движки стоят огромных денег. Я не понимаю: за что там столько платить? Ведь есть бесплатные или недорогие технологии, которые по функционалу не так уж сильно отличаются. За полгода можно своими силами вывести такие движки на нужный уровень и сэкономить. — *Георгий Рогозин*

Деньги платятся не столько за сам движок, сколько за качественную поддержку. Программисты могут в любой момент позвонить или написать письмо создателю движка и получить квалифицированную консультацию. Не работает система частиц? Вам объяснят, как ее запустить. Не активируются шейдеры? Помогут написать код, их запускающий. В некоторых случаях для вас даже могут разработать дополнительные модули или плагины, добавляющие необходимые функции (чаще всего, правда, за дополнительную плату).

Значительная часть денег, которые нужно отдать за Unreal Engine, идет на техническую поддержку.

А бесплатный движок — это своеобразный кот в мешке. Вроде бы ты знаешь, что он на многое способен, вот только разобраться, как именно все это работает, довольно сложно.

Я бы в дворники пошел

Реально ли устроиться сейчас, в кризис, на работу в игровую компанию? Я только-только выучился на программиста, но на работу меня упорно не принимают. Устал уже заявки рассылать. — Виталий Горин *(Новороссийск)*

Хотелось бы обнадежить, но ничего радостного, увы, нет. По отечественным игровым компаниям кризис тоже ударил: все испугались и окуклились до лучших времен. Устроиться на работу молодому специалисту сейчас архисложно — только если по знакомству. А вот профессионалов, которые по различным причинам остались без работы, умело ловят за шкирку и принимают на работу крупные геймдев-компании. На самом деле кризис — это отличное время для того, чтобы заполнить пробелы в штате квалифицированными сотрудниками, которые соглашаются даже на относительно небольшие зарплаты.

Game is not over

Подскажите, как в FIFA 09 максимально продлить тренерскую карьеру? А то в игре все как-то очень быстро заканчивается. — *SMS с номера 8-916-*-71-90***

Все изменения нужно проводить в файле **career.ini** из архива **config.dat**. Первым делом повысьте значения атрибутов **NUM_SEASONS_IN_CAREER** и **POINTS_FOR_STAR_**. Таким образом, если вы с пятнадцати сезонов перешли на двадцать пять, оптимальным вариантом будет подставить ко второму параметру следующий числовой ряд: **0,1666,4166,8333,12500,20833,29166,41666,54166,66666,83333** (если все эти числа уменьшить, то карьера, как несложно догадаться, сократится). Теперь переходы на новый уровень равномерно распределены по удлиненной дистанции вашей тренерской работы.

Раз уж мы растянули процесс заработка звездного статуса тренером, логично сделать то же самое и по отношению к игрокам, для чего необходимо немного увеличить показатель **NEWSPAPER_ STAR_ SIGNING**, скажем до **90**. Не помешает также повысить числа, соответствующие настройке **FIRED_AT_STAR_**, до значений **0,500,467,433, 400,367,333,283,233,183,133,83**. Если есть желание, можете понизить значение настройки **MIN_ACCADEMY_PLAYER_AGE** до **12-13**.

Чем больше времени игроки проводят на поле, тем более высококлассную игру они демонстрируют.

Опытным игрокам рекомендуем усложнить себе тренерскую жизнь. Для этого присвойте следующим параметрам указанные значения: **JOB_OFFER_DROP_WHEN_FIRED — 4, JOB_SECURITY_START_AT — 30-40, NEWSPAPER_STAR_SIGNING — 90, MORALE_STARTS_AT — 30-40, FATIGUE_START_AT — 20-30, POINTS_FOR_STAR — 0,1500,3750,7500,11250,18750,26250,37500, 48750,60000,75000, FIRED_AT_STAR_ — 0,450,420,390,360,330, 300,255,210,165,120,75, FATIGUE_BASE_LOSS_PER_DAY — 2, INJURY_DURATION_AT_MED_UPGRADE_0 — 120, INJURY_DURATION_AT_MED_UPGRADE_10 — 90, MIN_ACCADEMY_PLAYERS — 1, MONEY_MULTIPLIER — 10-15, INITAL_MONEY_TWEAKER — 0.6-0.8, PER_WEEK_SCOUT_CHANCE_OF_FIND — 10**.

В недрах офиса

Мы молодая команда разработчиков. Делаем свой первый проект и немного подрабатываем аутсорсом. Игра идет медленно и натужно, а я — руководитель всего этого балагана. Давно встал вопрос, снимать офис или нет. Я пока тяну, боюсь, что разоримся, если начнем сейчас вкладываться в помещение. Давайте без обиняков, прямо по пунктам — какие плюсы и минусы офисной и надомной работы для новичков? — *Сергей Шостак*

По пунктам так по пунктам. Плюсы:

■ Все сотрудники всегда под рукой. Можно подойти, погладить по шерстке, объяснить, что и как нужно делать, узнать, что уже сделано, вовремя заметить, что кто-то, вместо того чтобы работать, болтает по аське или рубится в CS.

■ Проще поддерживать общий командный дух. Вопрос чисто психологический. Когда каждый видит, что другие заняты делом, он тоже начинает трудиться лучше. А если при этом у всех есть еще и общее видение проекта, то работа спорится.

■ В офис всегда можно пригласить потенциального клиента/заказчика, дабы он воочию убедился, что вы серьезные люди. Шанс получить заказ значительно вырастает.

Минусы:

■ Офис стоит денег. Сейчас стоимость аренды упала, но и шансы вылететь в трубу у начинающих разработчиков значительно повысились.

■ Проблема, о которой многие забывают: психологическая совместимость. Не все люди могут ужиться вместе. Если вы молодая команда, то вряд ли у вас есть деньги на большое помещение. А если все сидят в одной комнате, то избежать ссор, перепалок и обид довольно сложно. Редко, но случается, что все дело разваливается именно потому, что люди не могут трудиться совместно, — при этом, пока все работали по домам, проблем не было.

■ Съемное помещение — это обычно полный рабочий день для всех плюс необходимость добираться в офис по утрам. Кто-то может не воодушевиться идеей дальних путешествий через весь город, кто-то учится, кому-то просто комфортней работать дома...

Альфа, бета... демо

Вы постоянно в своих статьях используете термины «*альфа-версия игры*», «*преальфа*», «*бета-версия*». Интуитивно вроде бы все понимают, о чем речь, но чем технически различаются все эти альфы и беты? И какие-то еще варианты существуют? — *RazOOOR*

Пример уровня из альфа-версии игры (в данном случае — из мода для Half-Life 2). Нет нормального освещения, не проработана физика, даже выстрелы из оружия не анимируются.

Четкого определения не существует, в разных компаниях альфой могут называть несколько разные версии игры. Но если брать некий усредненный вариант, то получится приблизительно следующее:

Преальфа. Полностью пройти игру от начала и до конца нельзя, зато можно составить представление о геймплее. Если речь идет о шутере, то есть главный герой, есть враги, есть оружие (моделей может еще не быть, но есть некая «болванка-заглушка», которая выводится на экран). Также сделано несколько уровней (они могут быть даже без текстур).

Альфа-версия. Это полностью рабочая игра, которую можно пройти от начала и до конца, но отсутствуют некоторые вещи, которые напрямую не влияют на геймплей. Может не быть значительного числа моделей (деревья, горы, строения, трава), скриптовых роликов, некоторых диалогов, спецэффектов. Баланс тоже обычно весьма условный.

Бета-версия. С точки зрения разработчика это полностью законченная игра (то есть на всех пунктах диздока в плане поставлены галочки «сделано»), в которой лишь не выловлены баги.

Помимо этого разработчики часто используют еще два термина — техническая демоверсия и играбельная демоверсия. Никакого отношения к демоверсиям, которые используются для рекламы игры (те, что можно скачать с сайта или взять, к примеру, с нашего DVD), они не имеют.

Техническая демоверсия. Никакого геймплея нет и в помине. Есть сырое ядро движка и ряд графических элементов, которые демонстрируют его возможности. Выглядеть это может, скажем, как пустая коробка-уровень, на котором расставлено несколько объектов, которые можно потыкать мышкой, посмотреть, как они падают, сталкиваются, разбиваются.

Играбельная демоверсия. Это продвинутый вариант технической демки. Из примитивов собраны один-два уровня, можно побегать, пострелять по неподвижным объектам или посмотреть, как работают переходы между локациями.

Тестирование

Как работают бета-тестеры? То есть понятно, что они ловят ошибки в игре, но как конкретно это происходит? Они ведь, наверное, приезжают в офис, а может, пишут письма разработчикам или по телефону с ними разговаривают? Расскажите о технических моментах. — *SMS с номера 8-916-*-86-49***

Существует практика офисного бета-тестирования, но чаще всего оно проходит удаленно. Причем главная задача бета-тестера не просто играть, как многие думают, а еще и создавать необычные игровые ситуации, которые могут вызвать сбой. Бета-тестеры, мыслящие нестандартно, особенно ценятся разработчиками. Вот лишь несколько примеров такого мышления. А что будет, если начать убивать противника, когда персонаж присел на корточки? Как отреагирует движок,

Пример удачно пойманного во время бета-теста бага. Если танк наезжает на мотоцикл сзади, то физика нанесения повреждений не запускается.

если одновременно скастовать несколько заклятий, а пока анимация не закончилась, открыть инвентарь и что-нибудь там перетасовать? Если выделять юнитов рамкой не всех сразу, а по одному, и посылать их в одну и ту же точку, куда можно пройти разными путями, то все ломанутся по одной дороге или каждый разработает свой маршрут? Что будет, если нажать одновременно несколько горячих клавиш, которые отвечают за противоположные по смыслу действия?

В задачи бета-тестера входит не только обнаружить ошибку, но и попытаться выявить закономерности ее появления. Одно дело, если какой-то враг каждый раз, когда его атакуют, пропадает с экрана. Совсем другое — если пропадает он лишь иногда. Понять, от чего зависит исчезновение, бывает очень сложно. Мы как-то принимали участие в бета-тестировании сетевого шутера и выявили забавный баг. При выстреле по врагу из пистолета с расстояния больше чем 50 метров в некоторых случаях фиксировался хедшот, хотя пуля попадала в тело или в ногу. Долго не могли понять, в чем же дело. Только через неделю разобрались, что хедшот происходил только в том случае, если в инвентаре в этот момент была снайперская винтовка (причем не просто в инвентаре, а повешена на горячую клавишу любимого оружия). В этом случае движок почему-то подменял обычный пистолет (не внешне, а только по функциям) на объект «*снайперская винтовка, наведенная на середину лба*».

Технически отчеты об ошибках обычно отсылают по почте координатору, который рассортировывает их, собирает в один файл и отправляет программистам. Если тестирование проходит в офисе, то отчеты обычно пишутся на специальных бланках, а специально обученный человек потом переводит все записи в электронный вид.

Архив архиву рознь

Расскажите, какие типы архивов обычно используют разработчики игр. Я знаю, что DAT-файлы зачастую оказываются простыми RAR-архивами, а иногда их не открыть ни одним архиватором. Какие еще возможны варианты? Если архив полностью открытый, то зачем вообще он нужен и как разобраться в его структуре? — *SMS с номера 8-903-*-45-81***

Открытые архивы нужны в первую очередь для того, чтобы уменьшить число файлов, с которыми приходится работать движку. Подгружать в память один файл значительно проще, чем несколько тысяч. Чтобы шаловливые ручки игроков не дотянулись до игровой музыки, звуков, скриптов и прочей начинки игры, вместо стандартных архивов вроде RAR, ZIP и ARJ чаще всего используются свои собственные внутренние форматы. К таким даже опытный хакер далеко не сразу подберет ключик.

Кстати, многие путают термины *сжатие* и *архивация*. Сжатие подразумевает уменьшение размеров файлов при помещении их в архив. При уменьшении размеров структура файлов подвергается сильному изменению, и расшифровать ее становится очень трудно. Но со сжатым файлом очень сложно работать любому движку игры. Поэтому чаше всего разработчики не сжимают файлы, а именно архивируют их. Не изменяя размера, а иногда даже увеличивая его, они просто переводят файлы в нестандартный формат.

Чтобы распотрошить сжатые архивы, желательно знать языки программирования. А вот несжатые вполне может раскурочить даже неопытный человек. Такие архивы можно поделить на два вида. Одни хранят информацию (имя файла/размер/смещение до него от начала архива и т.д.) об упакованных файлах и сами файлы в одном файловом архиве (типичный пример — архивы **Half-Life 2**). Архивы второго вида хранят информацию в двух разных файлах (скажем, архивы **Crysis**). Первый вид архивов обычно разделяют еще на три типа. Первый — информация об упакованных файлах хранится в начале архива. Его структура выглядит приблизительно так:

заголовок архива (не всегда бывает);
количество файлов в архиве (числовое значение);
информация о файлах;
данные (сами файлы).

Второй тип — информация о файлах хранится в конце архива. Структура обычно выглядит следующим образом:

заголовок архива (не всегда бывает);
смещение до информации о файлах (чтобы движок знал, откуда считывать информацию);
данные (сами файлы);
информация о файлах (читается, пока архив не закончится).

Третий тип — самый редкий (и самый медленный), он хранит информацию о файле непосредственно перед каждым файлом:

Заголовок архива (не всегда)
{Цикл повторяется до конца архива}
Информация о файле
Данные (сам файл)
{Конец цикла}

Как определить, к какому типу относится тот или иной архив? Просто открываете архив текстовым или, лучше, HEX-редактором и анализируете символы на экране. Если в самом начале текста мелькнуло несколько названий файлов, разделенных небольшими пробелами или иероглифами, то это первый тип. Если файлы разделены большим количеством иероглифов (до нескольких страниц), то это третий тип. Если же названия файлов прописаны в конце архива, то это второй тип.

Разносторонний Flash

Я пристально слежу за развитием флэш-игр. Удивительное дело, сам пакет Adobe Flash (в младенчестве Macromedia Flash) не так уж сильно изменился за последнее время. По крайней мере, радикальных переделок не случилось, а вот игры выходят все сложнее и качественнее. Некоторые из них уже вполне могут конкурировать со своими большими собратьями. Почему так получается? — *Станислав Субботин*

Ничего удивительного. Чем дольше существует технология, тем больше дополнительных инструментов, плагинов и аддонов для нее появляется. Если посмотреть на арсенал современного флэш-разработчика, то вы обнаружите огромное количество всевозможных присадок, надстроек и уже готовых скриптов. К примеру, на создание реалистичной воды раньше нужно было потратить несколько недель, а теперь достаточно скачать пару плагинов и поелозить в них ползунками. Аналогичная ситуация с другими эффектами и физикой.

Да и не забывайте, что опыт разработчиков растет. Сейчас самые сложные флэш-игры делают команды, которые начинали программировать лет пять-шесть назад, а новички традиционно делают морально устаревшие флэшки. Ситуация очень похожа на то, как создаются игры на консолях. Программная и «железная» база там с годами не меняется, а вот игры со временем становятся технологически более совершенными.

Графика флэш-игр трехлетней-четырехлетней давности и современных.

Мутант или мутатор?

В Unreal Tournament 3 очень мало режимов игры. Vehicle CTF так и вовсе лишь вариация обычного Capture the Flag. Last Man Standing удалили... Расскажите, как написать собственные мутаторы? Я бы с удовольствием добавил несколько старых режимов игры или разработал что-то новое. Кстати, в Сети часто попадаются мутаторы, которые непонятно как подключить к игре, — это еще одна проблема. — *Алексей Торин*

Разработка мутаторов (по сути, это обыкновенные моды) предполагает написание скриптов. **Unreal Tournament 3** использует объектно-ориентированный скриптовый язык **UnrealScript**. Сразу предупреждаем, что все изменения и дополнения здешних скриптов должны быть произведены не путем правки исходного кода, а за счет его расширения — проще говоря, создания новых файлов. Если вы нарушите это простое правило, игра откажется пускать вас в онлайновый режим.

Первое, что нам нужно сделать, — это распаковать игровые скрипты, пребывающие в архиве **UT3ScriptSource_1.1.rar**. Находящуюся в нем директорию **\Src** со всем ее содержимым скопируйте по адресу: **\Documents and Settings\X\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame** (названный каталог образуется после первого запуска игры), где X — имя пользователя, под которым вы входите в систему. Зайдите в появившуюся папку **\Src** и в ней создайте подкаталог для нового мутатора — назовем его **\FirstMutator**. Внутри него создайте поддиректорию **\Classes**. В ней будут храниться все наши скрипты. Но прежде чем мы начнем писать их, нужно проделать еще одну несложную операцию. Откройте в «Блокноте» файл **UTEditor.ini**, расположенный здесь: **\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Config**. Найдите в нем раздел **ModPackages**. В конец блока вставьте новую (третью по счету) строчку:

```
ModPackages=FirstMutator
```

Мы указали UnrealScript-компилятору, где ему искать новый код. Сам компилятор можно найти следующим образом. Зайдите в меню **Пуск/Все программы/Unreal Tournament 3** и, зажав **Ctrl**, перетащите на рабочий стол значок **Unreal Tournament 3 Editor** (запускающий редактор игры). Если вы заглянете в его свойства, то увидите, что он ссылается на запускаемый файл игры (**UT3.exe**), при этом, правда, добавляется параметр **editor**. Скажем, если вы устанавливали игру в папку **C:\Games\UnrealT3**, то полный путь будет выглядеть как **C:\Games\UnrealT3\Binaries\UT3.exe editor**. Слово **editor** следует заменить на **make**. Назовите новый ярлык **Unreal Tournament 3 Compiler**. С помощью этой иконки вы сможете запускать компилятор.

Следующий шаг — создание в каталоге **\FirstMutator\Classes** файла **FirstMutator.uc** — он будет содержать основной код для мутатора. Расширение **.uc** сигнализирует компилятору о том, что этот файл нужно обработать. Файлы другого типа программой не воспринимаются — можете использовать их в качестве временных (например, для хранения фрагментов кода, которые могут вам пригодиться потом, различных шаблонов, старых версий мутатора и т.п.).

Приступаем непосредственно к написанию скриптов. Для этих целей нам понадобится текстовый редактор, причем сойдет даже стандартный «Блокнот». В начало файла **FirstMutator.uc** вставьте следующий текст:

```
class FirstMutator extends UTMutator;
defaultproperties
{
}
```

Он является обязательным для любого мутатора (различаться будет только наименование — **FirstMutator**). В нашем примере полностью код мода будет выглядеть следующим образом:

```
class FirstMutator extends UTMutator;
function ModifyPlayer(Pawn Other)
{
local UTPawn P;
P = UTPawn(Other);
if (P != None)
{
P.DamageScaling *= 2;
}
Super.ModifyPlayer(Other);
}
defaultproperties
{
}
```

Если не хотите набирать все это вручную, то зайдите в файл **UTMutator_SuperBerserk.uc**, который вы (после недавней распаковки и копирования скриптов) можете найти по адресу: **\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Src\UTGame\Classes**. Часть содержащегося в файле кода очень похожа на приведенный выше фрагмент, так что может скопировать ее в буфер и использовать в качестве основы (но будьте внимательны: расхождения имеются).

А вообще скриптовые файлы (те, что отвечают за мутаторы, имеют в названии префикс **UTMutator_**) из указанной чуть выше папки могут вам здорово помочь при разработке собственных модов.

Теперь разберемся, что же мы с вами понаписали. Параметр **DamageScaling** (префикс **P.** показывает, что он относится к игрокам, ботам в том числе) — это умножитель урона. В приведенном примере мы определили ему значение **2**, благодаря чему все повреждения удваиваются.

Скрипт для нового мутатора готов. Осталось его скомпилировать. Помните, мы создали для программы-компилятора отдельный ярлычок? Жмите на него и немного подождите. Если в коде содержатся какие-то ошибки, процесс компиляции прервется, а программа выдаст сообщение с указанием ошибки. Впрочем, в нашем случае, если вы строго следовали указаниям, это исключено. Зеленая надпись «Success — 0 error(s), 0 warning(s)» извещает о том, что операция успешно завершена.

В результате компиляции в папке **\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Мои документы\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame** образуются два новых файла: первый, **FirstMutator.u** (который содержит скрипт нашего мутатора в конечном, понятном игре виде), — в подкаталоге **\Unpublished\ CookedPC\Script**, а второй, **UTFirstMutator.ini**, — в **\Config**.

Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Антикризисные меры?

Сегодняшняя наша новостная подборка похожа на какой-то парадоксальный антикризисный коктейль. С одной стороны, все компании урезают бюджеты и увольняют сотрудников, а с другой — направо и налево раздают награды и утверждают, что у них все в шоколаде, а российские разработчики по-прежнему тащат на внутренний рынок новые MMORPG.

Итак, за прошедший месяц штат сократили в **Funcom**, **Turbine** и **Electronic Arts**, а **CCP**, которой вообще досталось больше всех, подумывает даже сменить Исландию на что-нибудь более теплое и дружелюбное.

При этом все четыре компании бодро рапортуют о своих достижениях: Turbine запустила новый комьюнити-сайт ***http://my.lotro.com***, CCP пылинки сдувает с аддона **Quantum Rise**, a Funcom готовится к запуску гигантского Update 4 с двумя новыми подземельями и ресурсами для строительства крепостей в **Age of Conan**. На их фоне не у дел остается EA, отложившая дополнение к **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Однако и «электроники» не сидят сложа руки: теперь тот же WAR можно купить не только в **EA Store**, но и на **Steam**.

Дайте денег!

Продолжаем разговор о деньгах. В ноябре мы писали, что релиз **Stargate Worlds** от **Cheyenne Mountain Entertainment** (CM) перенесли на начало 2009 года. Глава студии **Дэн Элгрен** (Dan Elggren) еще заявил тогда, что у него «нет семи других проектов, которые бы поддержали компанию на плаву. Если мы выпустим сырую игру, то просто разоримся». Теперь выяснилось, что у Дэна не просто нет семи других проектов — у него еще и денег нет: на момент написания этих строк разработчикам не платили 41 день. Интересно, что бить окна и устраивать демонстрации работники CM не стали. Они тихо-мирно запустили счетчик на сайте ***www.days-since-cheyenne-mountain-employees-have-been-paid.com*** («День, когда сотрудникам Cheyenne Mountain платили последний раз»), а сами продолжили разработку.

Сайт, разумеется, привлек всеобщее внимание, и CM пришлось объясняться с прессой. Старший менеджер по маркетингу **Кевин Балентайн** признался, что CM сейчас переживает не лучшие времена, но бросать Stargate Worlds не собирается и «ищет дополнительные источники финансирования». Релиз по-прежнему запланирован на первое полугодие 2009-го. По Сети, однако, уже поползли слухи, что история обязательно закончится прощальным отмыванием денег, сама игра выйдет недоделанной, а CM обязательно разорится.

Ничего интересного

В Европе так хотят попробовать Crazyracing Kartrider, что фанаты вовсю переводят интерфейс с корейского на английский.

Первая конференция **Global Online Game Awards** (Церемония награждения лучших онлайновых игр мира), прошедшая в Сеуле, поразила своей предсказуемостью: жюри, состоящее из двух корейцев, немца и американца, вручило награды самым заштампованным играм жанра.

Так, «Лучший экшен» присудили **City of Heroes/Villains**, лучшим спортивным симулятором признали **FIFA 09**, лучшим FPS года — **Counter-Strike: Source**, а награда «Лучшая стратегия» ушла к разработчикам **EVE Online**. Ну и лучшей MMORPG, как вы, наверное, уже догадались, единодушно признали **World of Warcraft** (игра, кстати, обзавелась уже 11,5 млн подписчиков).

Из всего списка выделяется только гонка **Crazyracing Kartrider** (***http://kart.nexon.net***) от **Nexon**, получившая звание «Лучшая казуальная игра года» (еще бы, в нее играло 25% всех корейцев, у которых есть доступ в Сеть). Жаль, что попробовать ее мы пока не можем: открытый европейский бета-тест уже закончился, а про релиз ничего не слышно.

Онлайновая сага

В сентябре прошлого года в российской игровой индустрии появилась темная лошадка — **Nival Network** (NN), от которой давно не было никаких вестей. Теперь нам дополнительно известно, что уже несколько месяцев NN локализует **SAGA Online** (***www.playsaga.ru***), онлайновую стратегию в реальном времени. По словам продюсера Nival Network **Дениса Давыдова**, отечественная версия будет существенно отличаться от оригинальной игры, а релиз состоится уже этой весной.

SAGA Online — одна из немногих MMORTS, которые вообще заслуживают нашего внимания, но и она не идеальна — с графикой надо что-то делать.

Пока Nival Network, как и **Nival Online**, занимается только изданием MMORPG, но в ближайших планах компании — создать собственную социальную игровую сеть. Подробности, как водится, пока неизвестны, но уже работает один из сайтов этой сети ***www.zzima.com***, где доступны три браузерных игры — «**Звездная армада**», «**Княжеские войны**» и **Mythlands**.

Station Cash под елкой

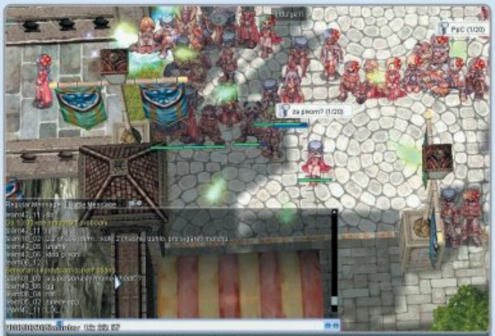
Введение микротранзакций в **EverQuest** и **EverQuest 2** — явно не самое желанное изменение, и игроков никто даже не спросил.

Прекрасный подарочек преподнесла своим игрокам **Sony Online Entertainment**: под самый Новый год в **EverQuest** и **EverQuest 2** компания ввела систему микротранзакций **Station Cash**. Почему именно в эти две игры с давно устоявшейся экономикой, почему именно сейчас? По словам президента SOE **Джона Смидли**, «сейчас самое время», и Station Cash — это «новый сервис, жизненно необходимый для будущего компании».

Итак, чтобы будущее SOE было чистым и безоблачным, нам придется смириться с микротранзакциями не только в серии EverQuest, но и в **DC Universe Online** и **The Agency** — видимо, слухам об условно-бесплатной бизнес-модели все-таки суждено сбыться. Что касается остальных игр — а это **Vanguard: Saga of Heroes**, старушка **Star War Galaxies**, **The Matrix Online** и **PlanetSide**, — то об их судьбе Смидли не распространяется: мы, мол, с разработчиками эту тему еще не поднимали.

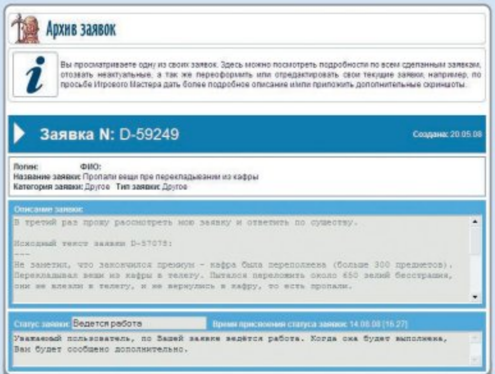
На руку нам такие перемены или нет, пока неясно. Однозначно можно сказать, только что комьюнити таким решением шокировано, ведь в EQ-мирах живут игроки со стажем, те еще ретрограды. А с такими шутки плохи. По крайней мере, предложения заказать фотографию гильдии или напечатать постер со своим персонажем они встретили с леденящей холодностью.

Спасите Рагнарок!



Баги? Вылеты? Нет, что вы, российский филиал Gravity тут ни при чем: «Серверам и корейцам очень стыдно».

Из Gravity несколько раз утекала база данных, которая тут же появлялась на неофициальном форуме, но в компании все отрицали.



Эта заявка создана 20 мая, а статус рассмотрения получила 14 августа. Решение не принято до сих пор.

Во время RWC 2008 геймместера с удовольствием помогали симпатичным им гильдиям.

Вот уже несколько месяцев мы занимаемся крайне неблагодарным делом: пытаемся достучаться до **Gravity CIS** и выяснить, наконец, когда же закончится беспредел ботоводов и геймместеров в «**Рагнарок онлайн**». В Gravity на наши звонки реагируют с крайним недоумением, а тем временем игрокам, которые продолжают вкладывать в «Рагнарок» деньги, впору ставить памятник.

Проблем столько, что даже не знаем, с чего начать. Во-первых, игровой мир наводнен самыми разными ботами. Одни выбивают из монстров расходники и редкие вещи, другие заваливают общий чат всяким спамом и предложениями купить игровую валюту за рубли.

Боты же нарушают игровой баланс, добывая ингредиенты для самых сильных зелий. У трех профессий в игре — монаха, биохимика и ассасина — есть умения, позволяющие наносить огромные повреждения, но цена за это — громадное количество расходников. На европейских серверах игроки используют умения «кислотный ад» и «смертельный яд» только в самом крайнем случае, но у нас ими швыряются налево и направо, бьют даже самых слабых игроков, на которых тратить столько ресурсов нелогично.

Здорово страдает и экономика: боты приносят своим низкоуровневым хозяевам такие предметы, о которых раньше не мечтали даже хардкорщики, а тот, кто добывает редкие вещи своим трудом, оказывается не у дел.

О конфиденциальности какой-либо информации речи не идет: в личном кабинете игрока отображается почта, на которую в случае чего посылается новый пароль. Если злоумышленник взламывает ваш аккаунт, ему ничего не стоит поменять пароль и адрес почты и заполучить таким образом учетную запись навсегда. Мало того, в прошлом году у Gravity CIS украли базу данных — логины, пароли, почтовые адреса, имена и фамилии игроков. Куски этой базы долго провисели на форумах, но никаких объяснений компания так и не дала.

В игре процветает даже дюпничество, повсеместно порицаемый обман, когда хитрый игрок делает дубликат дорогой вещи, продает ее другому, выручает немаленькие деньги, а потом нечестным образом возвращает товар обратно, оставляя покупателя с носом.

Но венец всему — работа геймместеров, которые должны отвечать на вопросы игроков, проводить ивенты и в целом делать игру проще и интереснее. Кажется, игровых мастеров в Gravity просто нет: мы несколько недель тщетно пытались выловить их в онлайне, но никто так и не ответил на наши запросы.

Замечательно Gravity проводит и внутриигровые ивенты: во время **Ragnarok World Championship 2008** несколько раз падал сервер (геймместер даже сострил по этому поводу, что «серверам и корейцам стыдно»), а в одной из команд обнаружили другого геймместера (сами понимаете, как легко было побеждать с таким союзником). Игровых мастеров вообще частенько ловят на симпатии к той или иной гильдии, ведь их набирают из числа бывших игроков. По этой же причине по серверу в громадном количестве гуляют вещи, изначально предназначенные для сотрудников Gravity: щиты со 100% рикошетом или мечи, наносящие немыслимый урон.

Большинство проблем в игре решаются радикальным способом — перезагрузкой серверов. Однажды эта панацея не сработала, и Gravity устроила ивент «Проведи выходные в реальном мире» — сервера и правда были не доступны весь уикенд.

Жаловаться на все это бессмысленно: заявки от игроков ожидают в очереди неделями, а иногда так и попадают в архив, не дождавшись рассмотрения (по правилам личного кабинета заявка ложится в архив через три месяца после подачи). В результате игроки целыми гильдиями уходят на европейский сервер: там хоть чувствуется сервис, за который деньги отдаешь.

Что самое интересное, такую отвратительную работу Gravity отказывается комментировать. В главном офисе в Сеуле нам долго не отвечали ничего, а потом невинным голосом предложили общаться с чиновниками «на местах», но корейское начальство российского филиала просто не пожелало с нами встретиться. А с русских пиар-менеджеров взятки гладки: у них всегда во всем виноваты «корейские специалисты», которые неизменно «предпринимают меры».

Комментарии нам дали только администраторы европейского сервера: у них дела и правда идут отлично, ботоводов и дюпников нет и в помине, а геймместеров за подобные вещи выставляют без выходного пособия. И, конечно, игроков из Восточной Европы в последнее время стало очень много.

Это ли не лебединая песня российского «Рагнарока»? Найдутся у Gravity CIS силы ответить?

DC Universe Online

Алена Ермилова

- **Жанр**
  Супергеройский онлайновый экшен
- **Разработчик**
  Sony Online Austin
- **Издатель**
  Sony Online Entertainment
- **Бизнес-модель**
  Микротранзакции
- **Сайт игры**
  http://dcuo.station.sony.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

У каждого народа есть определенный культурный пласт, который на подсознательном уровне формирует у ребенка жизненные идеалы. В арабских странах это сказания «1001 ночи» (кто хитрее — тому и золото), в Америке — супергеройские комиксы (кто сильнее — тот и прав), а в России, как известно, сказки да былины.

Несомненно, они куда добрее и «правильнее», чем американские книжки, где с каждой страницы на вас кидается подгнивший зомби, а главный герой скачет по небоскребам, плюется паутиной и водит дружбу с главами сомнительных корпораций. Однако добрые русские былины подают детям неправильный пример. Тут Илья Муромец 33 года лежит на печи и ждет каликов перехожих, здесь Емеля помогает невесткам из-под палки, там старик бьет челом государыне рыбке. Из общего ряда выбивается, пожалуй, один Иванушка, который смело ходит три дня к отцу на могилу, но и он все-таки Иван-дурак.

Яркого, идеального образа в русских народных сказках нет, и дети, как правило, быстро их забывают. То ли дело комиксы, где супергероев столько, что глаза разбегаются. Что уж тут удивляться, что MMORPG по их мотивам появляются довольно часто — **City of Heroes/Villains**, **Champions Online**, а теперь вот еще и **DC Universe Online**.

Третий лишний?

Вот только кому нужна еще одна онлайновая игра про героев и злодеев, когда и у City of Heroes в лучшие времена едва набиралось 180 тыс. подписчиков?

Креативный директор DC Universe Online **Крис Као** (Chris Cao) утверждает, что другие супергеройские игры их проекту не конкуренты. И дело тут даже не столько в геймплее и бюджете, сколько в самих мирах: герои и злодеи в них разные.

Champions Online делается по лицензии настольной игры **Champions** (***www.herogames.com/aboutChampions.htm***), появившейся в далеких 80-х, City of Heroes — это история «про супергероев вообще», а DC Universe — игра на основе комиксов по вселенной DC, за которой уже давно стоит знаменитый художник **Джим Ли** (см. врезку). В общем, будь вы рядовым американцем, который варится во всем этом с пеленок, вы бы уже плакали от счастья — в США на DC Universe молятся уже не один десяток лет.

Все по-честному

Нам, к сожалению, понять их довольно сложно, поэтому приходится довольствоваться лишь сухой информацией о геймплее. DC Universe — это, пожалуй, первая MMORPG, в которой каждый персонаж-супергерой будет обладать всеми своими супергеройскими способностями, а не довольствоваться немногочисленными вариациями высоченных прыжков и усиленных апперкотов.

Здесь мы увидим всю комиксовую механику в действии: вот Супермен испепеляет врагов лазерными лучами, бьющими из глаз, вот Бустер Голд швыряет машину через полтора квартала, а Бэтмен сигает с высоченного небоскреба и, конечно, приземляется на асфальт целым и невредимым.

Так как игра фактически копирует комиксы, в ней полностью отсутствуют классы. С одной стороны, это хорошо: сложно представить Робина и Джокера в роли кого-то еще, кроме себя самих... С другой стороны, какое-то разделение все же нужно, иначе мир игры будет наводнен клонами. Разработчики поступили довольно хитро. Изменяя

Хорошие парни на совещании. На скриншотах, увы, ни одного персонажа «мутанта» пока нет.

Про PvP разработчики пока не распространяются, но скриншоты говорят сами за себя.

внешность своего супергероя, игрок будет определять его способности.

Например, можно взять за основу Читах с ее суперскоростью, добавить ушки от Женщины-кошки, очки от Капитана Колда и получить в результате воришку-спринтера, который может замораживать врагов до температуры абсолютного нуля.

А если у вашего героя будет, скажем, суперсила и уже упомянутая способность замораживать врагов, вы сможете превратить обидчика в кусок льда, а потом зашвырнуть его в стаю подбегающих недругов.

Настораживает одно — баланс. Разработчики, похоже, пока и сами не понимают, как уравнять в силе ту разношерстную толпу супергероев, которую игроки не замедлят наштамповать, а вот с чем они уже окончательно определились, так это с прокачкой. Тут все стандартно: в умения вкладываются очки — и чем их больше, тем мощнее скилл.

С квестами и опытом вышло забавное. Большая часть заданий представляют собой вариации на тему «убей и принеси», но — внимание! — за «убей» опыт вообще не полагается. Сколько бы рядовых врагов (за супербоссов, очевидно, опыт давать будут) вы ни положили на пути к заветной цели, это ровным счетом ни на что не влияет. Главное — успешно выполнить квест и вернуться обратно. Система, нет слов, оригинальная, но вот что помешает тому же Супермену взмыть в воздух, облететь всех врагов, забрать нужный предмет и спокойно вернуться обратно — нам так толком и не объяснили.

Послушать разработчиков — так супергероям только и придется грабить банки (злодеям) и охранять инкассаторские машины (положительным героям). Как только мы пытались узнать что-то про режимы PvP, которых на данный момент анонсировано довольно много (дуэль, битвы наподобие захвата флага, сражения стенка на стенку за право властвовать на Земле), авторы почему-то тут же переходили на общие слова и обещания, что «все это непременно будет».

Еще один интересный факт. DC Universe Online выходит одновременно и на PS3, и на PC, причем игроки с обеих платформ будут обитать на одном-единственном общем сервере.

■ ■ ■

SOE продолжает ставить жанровые эксперименты. Сначала **The Agency**, в которой причудливым образом смешались сразу стелс-экшен, ролевая игра и файтинг, теперь вот онлайновые супергеройские разборки с конструктором персонажей в духе **Spore**. Если хотя бы один из этих MMORPG-снарядов угодит в цель, то жанр в целом получит отличную встряску. Которой, если честно, мы все тут уже заждались. ■

Знай наших

Для создания DC Universe Online SOE собрала под одной крышей **Криса Као** и **Шона Лорда**, которые разрабатывали еще первый **EverQuest**, знаменитого писателя **Джеоффа Джонса**, художников **Александра Гарзу**, **Скотта Ивахаши** и, конечно, идейного вдохновителя DC Universe — самого **Джима Ли**.

Джим — художник от бога. Ему даже одноклассники прочили успех на поприще комиксов, уверяя, что он учредит свое собственное издательство. Джим их не послушал и пошел учиться на врача, но вскоре бросил учебу и подался в иллюстраторы.

В онлайновые игры Джим влюблен давно. Сначала его было не оттащить от EverQuest, где он раздобыл первый эпический меч для своего паладина и в числе первых докачался до 50-го уровня. Потом пришла страсть к **EverQuest 2** и **World of Warcraft** — художник чуть работу не забросил.

Несмотря на это, Джиму первое время было очень сложно работать над DC Universe. Его чрезвычайно удивляло, что разработчикам надо прописывать все детали в какие-то непонятные диздоки, когда куда проще просто сесть и все нарисовать. Разочаровался он и в 3D-графике: оказалось, что Джим десятки лет рисует супергероев под одним и тем же углом и теперь не в состоянии перестроиться и придумать, как они выглядят «с темной стороны».

Мало того, художники SOE то и дело пеняют Джиму на то, что он рисует симметричные кости лодыжки (хотя на самом деле они различаются по размеру с внешней и с внутренней стороны стопы), чересчур удлиняет ноги женским персонажам и слишком раздувает фигуры мужских: «Мне очень трудно смириться с тем, что рост и телосложение моих героев будет определять игрок. Представить себе не могу короткорукого Мерлина (он же лучник!) или коротышку Думсдея! Я десятки лет рисовал Женщине-кошке длинные ноги, а теперь выяснилось, что с такими ногами она будет лбом прошибать все дверные перекладины. А Горилла Гродд, которого придется делать одного роста со всеми? Никогда бы не подумал!»

Вот он, момент триумфа! Обидчики не зря разбегаются — сейчас машина полетит им вслед.

Ждем не дождемся, когда можно будет создать гибрид из Бэтмена и Джокера. К сожалению, не факт, что нам разрешат комбинировать способности героев и злодеев.

Олег Чебенеев

БОЛЬШИЕ ПАРНИ

САМЫЕ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ БОССЫ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Как и во всем мире, прогресс в онлайновых играх не стоит на месте. Мечи становятся длиннее и острее, броня — толще и надежнее, и только рейдовые боссы год за годом сдают позиции. Все реже встречаются огромные монстры, к уничтожению которых нужно готовиться неделями, да и вообще понятие «супербосс» стало очень размытым. Игроки-ветераны все чаще предаются воспоминаниям: «А помнишь, как ходили на Керафирма?» или «Какое было время! Баэль Жарона два раза валили за день». Вот и мы решили поностальгировать и вспомнить самых ярких, а главное — самых запоминающихся боссов онлайновых игр. Читайте и ужасайтесь!

Самый большой — Антарас (Lineage 2)

Происхождение: Антарас (Antharas) — плод любви бога разрушения Гран Кэйна (Gran Kain) и богини тьмы Шилен (Shilen), один из шести братьев-драконов. Когда-то родители отправили их на войну против остальных богов, но Шилен потерпела поражение, и Антарас теперь вынужден искать пристанище глубоко под землей.

Могучий дракон облюбовал гнездо в Долине драконов, затаился и ждет, когда же его мать вернется из страны мертвых.

Место обитания: В Antharas' Lair на 7 уровне Dragon Valley Caves.

Видовые особенности: Антарас, одно из самых крупных существ в мире Lineage 2, живет в своей берлоге с незапамятных времен. Только чтобы попасть в его логово, нужно выполнить длинную цепочку квестов (спросите о них Габриэллу (Gabriella) в Giran Castle Town).

Как и у всякого дракона, у Антараса есть стойкость к магии и физическому урону, иммунитет к любым замедлениям и ядам, поэтому единственный способ справиться с ним — воздушные атаки. Во время битвы Антарас бьет хвостом, снося стоящих сзади, и вздымается на дыбы, расталкивая стоящих спереди, пугает героев страшным ревом, дышит огнем и пускает парализующий туман.

Но не так страшен дракон, как его малюют: есть много способов расправиться с боссом, но чаще всего игроки просто задавливают его числом, нанося максимальный урон. Заметив это, разработчики усложнили бой с драконом: после выхода аддона **Interlude** сила босса зависит от размера рейда, а во время сражения его поддерживают верные приспешники.

Самый злой — Баэль Жарон (Asheron's Call)

Происхождение: В ноябре 2000 года в **Asheron's Call** произошло событие невиданного размаха: игрокам предлагалось спуститься в новое подземелье Catacombs of Ithaenc и либо защитить жуткого демона Баэля Жарона (Bael'Zharon) и освободить его из темницы, либо, наоборот, предотвратить побег любыми способами. На некоторых серверах караул у темницы менялся месяцами, но в итоге Баэль Жарон все равно вырвался на свободу. Управляемый разработчиками, он тут же принялся сеять хаос в некогда мирных землях Asheron's Call, убивая все живое на своем пути.

Место обитания: Поскольку монстром управляли создатели игры, он мог находиться в любой точке мира, но неизменно выбирал самые людные места.

Видовые особенности: Хоть Баэль Жарон и обладал огромной силой, он не был бессмертным. Как только караульные немного оправились после его побега, игроки тут же стали собирать войска.

На каждом сервере Баэля Жарона убивали по-своему, четкой тактики не было и быть не могло, ведь за боссом следили живые разработчики. Они яростно сражались с игроками,

Антарас из Lineage 2 настолько огромен, что пробить его толстую кожу не может даже самый острый клинок.

Благодаря Баэлю Жарону многие открыли для себя Asheron's Call: не в каждой онлайновой игре встретишь босса, управляемого разработчиками.

но те все равно брали верх. Каждый раз на месте гибели Баэля Жарона появлялось тело дворянина по имени Илсервиан Палакост (Ilservian Palacost), когда-то обращенного в это жуткое создание. Внутри трупа были спрятаны шесть кристаллов, удерживавших демона в смертном обличии, из них можно было собрать могущественный артефакт.

На сервере Thistledown добрые силы сопротивлялись так яростно, что Баэля Жарона не могли освободить из темницы целый год, и разработчики даже установили там памятник Shard Vigil Memorial — символ упорства и отваги защитников.

Самый яркий — Рагнарос (World of Warcraft)

Происхождение: Много столетий назад огненный лорд был правой рукой старых богов и вместе с ними сражался против Титанов. Но Титаны одержали верх и заточили Рагнароса (Ragnaros) с прислужниками в подземной темнице. Там, в самом сердце планеты, началась еще более страшная битва между бывшими союзниками. Длилась она пять тысяч лет и закончилась победой Рагнароса над своим братом, владыкой воздуха Фендерааном (Thunderaan). Удовлетворив уязвленную гордость, огненный лорд основал крепость Sulfuron Keep в центре пылающего озера и в одиночку стал править подземным царством.

А в это время на поверхности клан Dark Iron под предводительством дварфа Тауриссана (Thaurissan) пытался поработить два других клана — Warhammer и Bronzebeard. Захватчикам удалось уничтожить столицу Grim Batol, но горожане оттеснили их к горе Blackrock. Чтобы изменить ход битвы, Тауриссан воззвал к могущественным силам, спящим глубоко под корой земли, и, сам того не ожидая, выпустил на свободу лорда огня. Расправившись со своим спасителем и поработив дварфов клана Dark Iron, Рагнарос выжег в центре горы вулкан и обосновался на самом его дне. Теперь он сидит в глубине вулкана, набирается сил и мечтает однажды сжечь дотла весь людской мир.

Место обитания: В подземелье Molten Core в зоне Blackrock Mountain.

Видовые особенности: После релиза **World of Warcraft** Рагнарос был сильнейшим рейдовым боссом в игре, последним и главным испытанием в Molten Core; чтобы призвать монстра, надо было сначала победить девять его верных лейтенантов.

Сам пылающий лорд неуязвим к атакам огнем и каждые две минуты порождает сынов-элементалей, которые вытягивают ману у игроков. Убить Рагнароса сложно из-за большого количества специальных атак: босс раскидывает в стороны классы ближнего боя, швыряется огненными шарами, пускает вокруг себя потоки лавы. Чтобы победить пламенеющего лорда, нужно держаться рассредоточено, полукругом, тогда невозможно разом подожечь всю группу. В идеале лучше уничтожить Рагнароса до появления второй волны сынов, иначе у лекарей может просто не хватить маны.

К сожалению, сейчас о былом величии Рагнароса нет и речи: после выхода дополнений оказалось, что опытные и хорошо одетые игроки справляются с ним за полторы минуты до появления первых сынов огня.

Самый умный — Доктор Вазилок (City of Heroes)

Происхождение: Деметриос Василикос был одним из самых талантливых и уважаемых врачей в Paragon City, он исцелял героев со всех концов света и никому не отказывал в помощи. Но однажды его отец подхватил странную инфекцию, и Деметриос стал пропадать в лаборатории — все искал лекарство. Врач бросил традиционную медицину и пустился в опасные эксперименты с использованием невиданных ранее технологий. Спасти отца ему так и не удалось, зато результаты исследований дали ключ к излечению других смертельных болезней. Деметриос продолжил ставить опасные опыты, но смерть отца подорвала его душевное здоровье: врач неожиданно решил, что лучшее средство от болезней — заменить все органы на новые.

Со временем доктор научился «анимировать» мертвые тела, управляя ими с помощью компьютерных и инженерных устройств. Первым его ужасным творением стал зомби Кадавр (Cadaver) — собранный из останков собаки живой труп. В поисках нужных трансплантатов Деметриос начал убивать живых существ, считая, что спасение мира всяко важнее горстки принесенных в жертву сопляков. Вскоре гениальный врач совсем потерял разум, так появился Доктор Вазилок (Doctor Vahzilok), который по-прежнему, в меру своей испорченности, стремится сделать мир лучше.

Место обитания: В локации Paragon City Sewers.

Видовые особенности: Путь к светилу медицины пролегает через канализацию Paragon City, где большинство монстров обладают высокой сопротивляемостью к повреждениям типа Smashing.

Перед тем как сразиться с самим Вазилоком, придется покончить с его приспешниками, которые собирают для злого ученого биологический материал. Слуги сумасшедшего могут воскрешать мертвецов, снижать скорость атаки и передвижения, а шатающиеся вокруг зомби плюются токсичными отбросами. Несмотря на то, что в тело доктора вживлены гранатомет, автомат и чудовищных размеров скальпель, справиться с ним не так уж сложно: босс очень боится огня.

Самый противный — Катун (World of Warcraft)

Происхождение: Катун (C'thun) — один из пяти старых богов, много веков назад потерпевших поражение от Титанов. Низвергнутый с небес в мир смертных, Катун поселился в зоне Silithus, где впал в спячку, но продолжал исподтишка наблюдать за развитием вселенной.

Одной из самых многочисленных и примитивных форм жизни в выжженной пустыне, где обретался Катун, были разумные насекомые силициды (Silithid). Босс заметил их, передал частичку своей силы и поставил во главе огромной армии. В честь своего покровителя силициды основали великий город-крепость Ahn'Qiraj и стали готовиться к завоеванию мира. Первыми угрозу заметили ночные эльфы: они, объединившись с драконами, запечатали вход в Ahn'Qiraj древним магическим символом, и крепость Катуна стала его же тюрьмой. Так продолжалось тысячи лет, и все это время слуги старого бога пытались вернуть своему властелину физическую форму. Никто не знал, что проис-

Очередь перед вулканом Рагнароса никогда не иссякнет: обзавестись молотом, как у босса, хочется каждому, а один из главных ингредиентов — глаз самого огненного лорда.

Уродец Катун — один из немногих боссов, которых ни за что не возьмешь числом: тут поможет только смекалка и слаженная работа всего рейда. Поход запросто может провалиться из-за нелепой смерти одного-двух игроков.»

ходило за заколдованными стенами, но однажды смертные нарушили магическую печать.

Место обитания: В инстансе Temple of Ahn'Qiraj зоны Silithus.

Видовые особенности: Сам по себе Катун безвреден, но из-под земли вокруг него постоянно вылезают то когти, то щупальца, сражение происходит то на земле, то в животе босса, где здоровье отнимает желудочный сок Катуна. В результате на самого босса времени никогда не хватает. Теперь комьюнити точно знает, что бить нужно не самого Катуна, а его гигантский коготь, при этом не давая щупальцам босса порешить весь рейд.

Довольно долго убить Катуна не могли из-за многочисленных багов, которые разработчики не потрудились убрать при тестировании: например, у игроков не получалось уничтожить щупальца, так как они появлялись в недосягаемых местах. Сначала решили, что это какой-то трюк, но когда выяснилось, что от мастерства игроков мало что зависит, на **Blizzard** посыпались упреки и требования «исправить босса». Буквально через пару часов после того, как вышел патч с отладкой Катуна, монстр был повержен европейской гильдией Nihilum.

Самый жестокий — Раллос Зек (EverQuest)

Происхождение: Лорд Раллос Зек (Rallos Zek) — это могущественный бог войны. Облаченный в тяжелые латы, с пылающими красными глазами, он вселяет ужас даже своим верным подданным. Чтобы бросить ему вызов, нужно собрать не меньше семерых хорошо одетых персонажей максимального уровня, но для равной схватки требуется куда больше игроков.

Место обитания: В Drunder, Fortress of Zek, в зоне Plane of Tactics.

Видовые особенности: Перед тем как встретиться с богом войны, рейду предстоит победить двух его лейтенантов — Таллос Зека (Tallos Zek) и Валлос Зека (Vallos Zek), а также фальшивого Раллоса Зека (он на 65% обладает характеристиками настоящего босса).

Помимо мощных ближних ударов и атак массового поражения, Раллос Зек использует проклятие Rage of Zek, которое постепенно снижает здоровье и запас маны игроков. Раз в 54 секунды он призывает на помощь приспешников, которых никак нельзя оставлять в одиночестве — нужно сразу отрядить группу, которая будет удерживать монстров вдалеке от босса и основного боя. Контроль за помощниками Раллоса — ключ к успеху.

Самый могучий — Баюм (Lineage 2)

Происхождение: В исторических летописях император Баюм (Baium) известен как великий правитель и непревзойденный лидер: под его началом была сформирована сильнейшая армия во всем Элмор-Адене, ему удалось прогнать орков и отвоевать значительную часть земель на юге страны.

Однако на склоне лет император утратил интерес к войнам. Как и большинству смертных владык, ему захотелось жить вечно. Но Баюм не стал пытать колдунов и лекарей: он решил попросить о бессмертии богов и приказал соорудить огромную башню, своды которой пронизывали бы небо.

Смотрите и запоминайте: вот во что превращаются фанатики-ученые, которые хотят мира во всем мире.

На строительство ушло 30 лет, и, когда оно было окончено, правитель поднялся на самую вершину здания. Услышав дерзкую просьбу, боги пришли в неописуемый гнев. Они даровали Баюму вечную жизнь, но навсегда заточили его в благолепной башне, чтобы никто больше не дерзнул просить у неба такой милости.

Место обитания: На 14-м этаже Tower of Insolence.

Видовые особенности: Сначала нужно отправить к спящему Баюму игрока-смертника — он пробуждает босса и обычно тут же погибает. Стоит императору проснуться, как появляются пять ангелов-помощников. Ни в коем случае не позволяйте им ударить босса, иначе он разозлится и начнет метать заклинания массового поражения.

Если ангелов получается удерживать на расстоянии, то справиться с Баюмом не так сложно: нужно только замедлить его и гонять по залу, пока наносящие максимальный урон классы не забьют императора насмерть.

Самый несчастный — Ротскейл (Guild Wars)

Происхождение: Несколько лет назад в горах Shiverpeak появился полуразложившийся дракон, который зачем-то пробирался к границам земель Kryta и уничтожал все на своем пути. Многие пытались его остановить, но, разумеется, безрезультатно.

Монстр, получивший имечко Ротскейл (Rotscale, Гниющая чешуя), обосновался в гробнице на территории Majesty's Rest и затих. Ходят слухи, что он охраняет древний артефакт огромной силы, но попытка выяснить, так это или нет, обычно заканчивается в пасти дракона.

Место обитания: Majesty's Rest.

Видовые особенности: Никогда не знаешь, чем закончится битва с Гниющей чешуей в этот раз: исход сражения зависит от способностей, которые выучили члены вашего рейда. Поскольку

Раньше на Раллоса Зека ходили рейдом из 36 игроков, а теперь достаточно собрать и семерых желающих: стареет босс, стареет.

Отличный повод сходить в гости к Баюму из Lineage 2 — мощное кольцо, которое падает с босса со 100-процентной вероятностью.

в **Guild Wars** активные способности можно заменять, лучше заранее позаботиться о правильном наборе умений. Неплохим выбором для борьбы с Ротскейлом будут навыки Plague Touch, Choking Gas, Spinal Shivers, Spirit Bond, Infuse Health, Concussion, Spoil Victor, Blackfire, Winter, Conjure Frost, Spiteful Spirit, Mistrust и Guilt.

Гниющая чешуя печально известен умением Desecrate Enchantments, наносящим более 100 единиц теневого урона. Против этого скилла большинство защитных заклинаний бессильны, но Protective Spirit или Spell Shield существенно ослабляют его действие. Приготовьтесь также, что бой будет затяжным: дракон постоянно высасывает жизни у персонажей, поэтому лучше сразу зачищать локацию от мелких монстров — тогда израненные игроки смогут отбежать полечиться.

Самый коварный — Таринакс (EverQuest 2)

Происхождение: Таринакс (Tarinax the Destroyer) — один из древнейших драконов Норрата. Испокон веков он следил за своим племенем и жестоко наказывал неверных, за что получил прозвище Разрушитель.

Однажды против древнего кодекса драконов, которому подчинялась вся раса, было совершено ужасное преступление. Старейшины племени осудили нарушителей и отправили их отбывать вечное заключение в огромной каменной темнице. Зная привычку смертных соваться куда не следует, тюремщиком назначили самого Таринакса.

Древний дракон несколько веков нес стражу, но потом вдруг переметнулся на сторону заключенных. Они собирались основать новую империю глубоко под землей и править ею в тайне от старейшин. Но вот тут-то и вмешались люди. Деревни, находившиеся над подземным городом, стали жаловаться правительству на драконов, и люди объявили беглецам войну. Короткие стычки привлекли внимание старейшин драконов, те быстро вернули все на круги своя, но так и не смогли простить Таринакса — его приговорили к мучительной и медленной смерти. Игроки сами могут назначить судный день и расправиться с драконом-предателем.

Место обитания: Зона Deathtoll.

Видовые особенности: Перед рейдом неплохо бы запастись баночками с антидотами, потому что яды — конек Таринакса. Кроме того, дракон известен мощными атаками по площади, рейду лучше держаться врассыпную.

Перед тем как самим соваться к Таринаксу в логово, логично отправить туда питомца — обычно босс кастует первое заклинание на него и рейду достается не так сильно. С самого начала нужно приставить к дракону игрока, на котором он будет срывать ярость, а остальные в это время смогут размеренно наносить урон боссу и его сподвижникам — как показывает практика, хорошо одетые рейдовые гильдии способны убить страшного Таринакса всего за три минуты.

Кстати, первой гильдией, победившей дракона, стала Ne Plus Ultra. Геймместера ошибочно позволили ей войти в логово Таринакса до того, как игроки выполнили все условия, и члены NPU добрались до босса на пару недель раньше остальных.

Самый бессмертный — Керафирм (EverQuest)

Происхождение: Главный босс в подземелье The Sleeper's Tomb, Керафирм (Kerafyrm), по сюжету игры был бессмертным — в него даже не заложили лута (то есть никаких вещей из него не выпадает). Это очень старый, буйный, выживший из ума дракон, и старейшинам пришлось усыпить его, спрятать в укромную пещеру и приставить четырех могучих стражников, чтобы он не натворил бед.

На каждом сервере Керафирм пробуждается только однажды: чары спадают, если всех стражников убить, и тогда босс начинает буйствовать. Считалось, что он сначала должен размазать обидчиков по стенам пещеры, а потом вновь уснуть. На всякий случай разработчики наделили дракона огромным количеством жизней (больше 250 млн единиц, в то время как даже у богов EverQuest их не больше 2 млн), неуязвимостью практически ко всем заклинаниям. Удары его смертельны для любого — это и вправду самое могучее существо в Норрате.

Место обитания: Раньше жил в подземелье The Sleeper's Tomb, но на многих серверах оно уже пустует. После выхода дополнения **Secrets of Faydwer** Керафирма пробужденного можно найти в зоне Crystallos, Lair of the Awakened.

Видовые особенности: Впервые Керафирма пробудили в июле 2001 года, когда игрокам сервера The Rathe удалось одновременно расправиться с четырьмя охранниками. Призрачный фантом не остался в долгу — он разом уничтожил своих «спасителей» и выбрался на поверхность, истребляя все живое на своем пути.

Прознав, где живет дракон, игроки задумали помериться с легендой силами. В ноябре 2003 года три сильнейшие гильдии сервера Rallos Zek объединились, чтобы пробудить монстра и дать ему бой. Битва длилась три с половиной часа, у дракона осталось всего 26% здоровья, и тут он внезапно исчез. Оказалось, в **Sony Online Entertainment** не захотели, чтобы дракон умирал — это шло вразрез с предысторией EverQuest. Комьюнити яростно отреагировало на этот произвол, разработчики попытались оправдаться, что смерть Керафирма вызовет в игре много багов, но в конце концов сдались: 17 ноября легенда была повержена. Несмотря на то, что Керафирм убивал игроков с одного удара, их удавалось воскрешать довольно быстро. По слухам, за три часа боя многие погибли больше ста раз.

Как убить дракона? Необычайно сложно, он ведь почти бессмертный! В ближнем бою Керафирм наносит по 28 тыс. единиц урона каждую секунду и периодически кастует заклинание, которое забирает еще 20 тыс. жизней. Учитывая, что максимальное количество жизни у героев, одетых в лучшую броню, едва достигает этой отметки, стандартная схема «ты принимаешь на себя урон, лекари лечат, а DPS-классы наносят повреждения» не работает. Единственная тактика против Керафирма — наброситься толпой и постоянно бить, бить и бить, воскрешаться после смерти и снова бросаться с бой.

Битва занимает часа три, даже когда с драконом борется несколько сотен человек, — неудивительно, что Керафирм пробужден на всех серверах, кроме Al'Kabor, но убить его смогли только трижды. ■

Дракон Таринакс — это Прометей от онлайна: он заточен глубоко под землю, а празднощатающиеся смертные глумятся над ним когда захотят.

Керафирм не просто самый сильный босс. Это еще и единственный эпический монстр, из которого не выпадает лут.

Олег Чебенеев

Исследователи виртуальных миров

Забавная реклама, придуманная членами Nogg-aholic-комьюнити: пожалуйста, отведайте наш главный напиток.

Практически во всех компьютерных играх существует своя терра инкогнита, о которой обычные игроки даже не подозревают. Это недоделанные уровни, подвешенные в пространстве (попасть на них можно либо при помощи читов, либо обнаружив случайный проход в стене), затерянные в море острова (в их сторону не ведет ни один квест), целые заброшенные планеты, на которых когда-то оттачивались возможности движка. Похожие территории есть и в онлайновых играх. Пробраться туда могут только очень упорные и смекалистые фанаты. Это онлайновые исследователи — небольшое, но достойное рассказа сообщество виртуальных путешественников.

Nogg-aholic

Виртуальные исследователи появились задолго до выхода первых MMORPG. Много лет назад разработчики, как и сейчас, включали в свои игры секретные комнаты, для нахождения которых требовалось нажать едва заметный рубильник или отклониться от прямого курса. Достаточно вспомнить тайники в **DOOM** и **Quake**. Пройдя игру вдоль и поперек, некоторые фанаты задавались целью отыскать все ее скрытые локации.

Задумку подхватили создатели онлайновых RPG. На обширных просторах **Ultima Online** и **EverQuest** нашлись места, доступные только для самых любопытных поклонников: секретные порталы, отдаленные острова, спрятанные в глуши дома и квесты, о которых мало кто знал. Игрок, обнаруживший один из таких уголков, чувствовал себя Колумбом, открывшим Америку.

До поры до времени информации о виртуальных путешествиях в Сети было очень мало, но все изменилось с выходом **World of Warcraft**. На официальном форуме появились ветки, где немногие избранные обсуждали никому не известные локации — Old Ironforge, Hyjal, GM Island, Airfield... Их мало кто видел, но ходили слухи, что эти места находятся в игре и туда как-то можно попасть. Как? На форуме не переставали об этом спрашивать.

19 мая 2005 года на ***www.warcraftmovies.com*** (WCM) некий **Dopefish** выложил видео под названием **Exploration the Movie**. Этот фильм длиной 26 минут стал откровением для тысяч игроков. Впервые они увидели своими глазами те части мира, о которых до этого слышали лишь легенды: The Emerald Dream, Outland, Caverns of Time, Old Ironforge, Old Hillsbrad Foothills, GM Island, Designer's Island, Programmer's Island, Black Morass, Ahn'Qiraj, Zul'Gurub, Blackwing Lair, Karazhan, The Great Sea Unused. Знакомые пейзажи мира WoW сменялись невиданными локациями под замечательно подобранный саундтрек. Exploration стал также одним из первых роликов, где демонстрировалась техника хождения по стенам — wallwalk.

Секретный портал, который находится посреди моря в Ultima Online. Наверное, одно из самых малоизвестных мест во всей игре.

Стрелочка показывает местоположение тайника в игре Quake. Этот трюк — один из самых легких.

GM Island — место поистине легендарное. Когда-то здесь находились порталы во все крупные города мира WoW, но потом их убрали. Осталась лишь эта уютная избушка и участок леса.

Старый город под столицей дварфов Ironforge. Местечко небольшое, зато атмосферное. Именно здесь Артас всадил клинок в своего отца.

Творение Dopefish ждал безусловный успех и статус культового фильма, если бы не одно обстоятельство. Вскоре после его появления на WCM все ссылки на скачивание были удалены, а в описании появилась недвусмысленная фраза: «*Внимание: это видео больше не доступно по просьбе* ***Blizzard****, так как нарушает политику их работы*». Любые попытки перенести фильм на **YouTube** или **Video.Google.com** заканчивались одинаково: копии удалялись в тот же день. Разработчики ясно дали понять, что не желают, чтобы игроки увидели недоделанные и скрытые локации.

Но оставались другие исследователи, которые записывали свои похождения и выкладывали на WCM. Эти коротенькие зарисовки были не такими эффектными, однако имели одно несомненное преимущество. Отследить появление всех этих роликов в Сети Blizzard не могла.

О Dopefish, который уже стал знаменитостью, какое-то время ничего не было слышно. Поговаривали, что его забанили за выпуск Exploration. Но знающие люди намекали: Dope пока в игре и работает над новым, еще более зрелищным фильмом.

Nogg-aholic the Movie появился в конце октября 2005 года. На его создание ушло более 2 месяцев, 400 отснятых клипов занимали 50 Гб, длительность ролика была 45 минут.

На тот момент это был самый долгий фильм на движке WoW. И самый популярный. Только с WCM его скачало более 300 000 человек, а копии, чтобы избежать судьбы Exploration, разместили на десятках разных сайтов. Nogg-aholic был сиквелом предыдущей работы Dopefish, в нем показывалось еще больше секретных локаций и новых техник, все это — под замечательно подобранную трансовую музыку.

Название фильма произошло от **Noggenfogger Elixir** — напитка, который продавался в игровом городе **Gadgetzan** и позволял персонажу парить над землей. Именно с его помощью исследователи проникали в секретные места, требующие замедления падения.

Вскоре после выхода фильма Nogg-aholic в Сети появилось открытое сообщество исследователей WoW с тем же названием. На форуме обсуждались все открытия, люди делились техниками и приемами, шло обсуждение пасхалок, всевозможных секретов, будущего контента и т.д.

Как бы ни хотелось Blizzard остановить утечку информации, сделать это она уже не могла. Слишком много людей посмотрели исследовательские мувики и слишком многие начали экспериментировать, пытаясь проникнуть за закрытые двери. Выход был только один — изменить дизайн локаций таким образом, чтобы старые приемы перестали работать. Так началась долгая цепочка заплаток и исправлений, венцом которой стал патч 1.9.0, полностью устранивший возможность хождения по стенам. Поскольку на этом приеме строились многие маршруты, изменение сильно ударило по исследователям.

1 февраля 2006 года члены Nogg-aholic-комьюнити организовали прощальный ивент под названием **The Last Wallwalk**. Они создали гномов первого уровня на сервере Moonglade (EU-RP) и пустились в долгое путешествие до зоны **The Great Sea Unused** над **Ogrimmar**. В походе участвовало более восьмидесяти человек, а произнесенная кем-то фраза «Вы можете обрезать наши крылья, но мы всегда будем помнить, каково это — летать» стала лозунгом выпущенного впоследствии фильма **Last Wallwalk the Movie**.

Запретные места

И все же в игре еще остались места, в которые можно добраться лишь каким-нибудь хитроумным способом. Одна из самых известных локаций такого рода — аэропорт рядом со столицей дварфов Ironforge. Его можно увидеть, пролетая на грифоне из

Путешествие 80 гномов из Ironforge в Ogrimmar — один из самых известных ивентов, проходивших в WoW, и, пожалуй, одна из самых отчаянных акций протеста в онлайновых играх.

Локация The Great Sea Unused много месяцев назад представляла собой песчаную косу, проходящую вдоль моря рядом с Ogrimmar, но со временем Blizzard убрала этот клочок суши.

Секреты World of Warcraft

WoW полон не только удивительных мест, но и пасхалок, которые можно обнаружить совершенно случайно. Мы раскроем вам несколько таких секретов:

■ Если долго использовать команду **/chicken** на любой курице в игре, она в итоге попросит принести корм из Westfall. В качестве награды вы получите нового питомца.

■ На ярмарке, которая периодически заезжает в Goldshire и Thunder Bluff, живет орчиха, которая рассказывает о склонности своей лягушки к алкоголю. Если в Blackrock Depths купить пиво и предложить его даме, в благодарность вам дадут яйцо, из которого вскоре вылупится маленький лягушонок Jubling.

■ Охранник в Brill подсказывает, где находится Crystal Lake, но просит быть осторожным, *«так как странный тип в маске убил там несколько человек прошлым летом»*. Явный намек на фильм «Пятница, 13-е».

■ Одно из оружий в WoW носит название Wirt's Third Leg. В **Diablo 2** можно было найти ногу Вирта и, соединив ее в кубе с Tome of the Town Portal, попасть на секретный коровий уровень. А в **Warcraft 3: The Frozen Throne** можно отыскать предмет **Wirt's Other Leg**.

■ В начале инстанса **Stratholme** есть домик с вывеской *«Legacy of Steel — Fine Weapons»*. Дизайнер квестов **Джефф «Tigole» Каплан** был членом известной EverQuest-гильдии Legacy of Steel и назвал многих NPC в WoW именами друзей по игре. Не менее пяти книг, разбросанных по Азероту, содержат в своем названии ники Tigole и Furor (другой дизайнер, бывший лидер гильдии Fires of Heaven в EverQuest). Таков, например, том Autographed Picture of Foror & Tigule из Alterac Valley.

В Blizzard работают веселые люди. Этот смайлик находится рядом с башней Karazhan.

■ NPC Caretaker Alen, находящийся в Light's Hope (Eastern Plaguelands), неустанно вздыхает: *«Ну почему, почему я не взял синюю пилюлю?»* Уточнять, откуда эта фраза, наверное, не нужно.

■ Шпионская организация SI:7 (Stormwind Intelligence) в районе старого города Stormwind пародирует название британской Секретной разведывательной службы — MI:6.

■ Если присмотреться к контрольной панели Goblin Shredders в Stranglethorn Vale, то можно увидеть... скриншот зараженной Kerrigan из Star Craft: Brood War.

Menethil Harbor и других северных земель. На заснеженной площадке стоят в ряд несколько танков и самолетов, сконструированных гномами Гномерегана, по центру проходит взлетная полоса, а неподалеку находится невысокое здание, похожее на блокпосты Альянса в Alterac Valley.

Чтобы попасть в эту локацию, нужно пройти через тоннель из Dun Moroch в Loch Modan, сразу у выхода свернуть налево и подняться по выступающему склону за деревьями. Похоже, разработчики собирались соединить Ironforge с аэропортом и даже установили там мастера грифонов для перелетов, но в какой-то момент передумали.

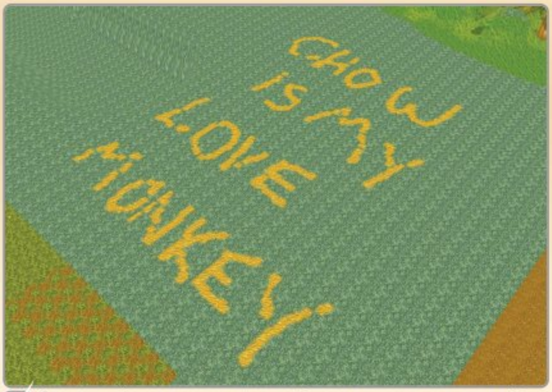
GM Island — поистине легендарное место, о котором молва ходила еще до релиза WoW. Вскоре после выхода игры попасть туда можно было, просто выплыв из Booty Bay. Оставалось только выработать оптимальный маршрут, чтобы давление воды не прикончило персонажа до того, как он доберется до острова. С выходом одного из ранних патчей такая возможность исчезла, но исследователи обнаружили обходной путь. На этот раз отправной точкой стала вышка дирижабля рядом с Ogrimmar. Сев на транспорт, следующий в Undercity, игрок должен был выйти из игры и поместить один из файлов в папку Data директории WoW. После этого дирижабль кардинально менял траекторию движения и прямиком через океан следовал к острову гейммастеров. Весь путь занимал около пятнадцати минут.

Другим легендарным местом считается Old Ironforge — подземная часть столицы, которую отрезали от внешнего мира на этапе бета-тестирования. Проход находится в тронном зале, и забраться туда раньше было довольно просто — достаточно было умереть рядом с дверью и перейти сквозь преграду призраком. Blizzard исправила этот баг, но возможность попасть в старую часть города осталась. Находясь возле прохода в режиме дуэли, игроки просто используют заклинание Fear или Polymorph, и оно проносит их сквозь стену. Местный интерьер покажется знакомым тем, кто играл в Warcraft 3: кругом покосившиеся стены и разбитые статуи, шумит толпа и звонят в колокола — принц Артас возвращается. Именно этот звукоряд использовался в памятном ролике, где Артас убил своего отца. В Old Ironforge даже водятся призраки, правда, увидеть их можно только с помощью заклинания Paranoia или специальных эликсиров.

Локация Hyjal официально появилась вскоре после выхода **The Burning Crusade**, но исследователи проникли туда намного раньше. Они проходили на юг Winterspring, где бродят демоны, отыскивали решетку с сияющим порталом и умирали перед входом, а возрождались уже по другую сторону. В этой скрытой локации было на что посмотреть: Дерево мира, останки жуткого демона из Warcraft 3, знаки Blizzard

При входе в Hyjal игроков встречает ограждение с надписью: «Blizzard Construction Co.». Но разве это преграда для настоящих исследователей?

Красавицу Nessy может увидеть каждый, проезжая в метро из Stormwind в Ironforge, но сразиться с ней могут лишь опытные исследователи.



Остров дизайнеров — место, где разработчики оставляют друг другу тайные послания. Интересно, кто такой Chow?

Кто бы мог подумать, что где-то вдали от берега на дне моря находится затонувшая деревушка. Настоящая Атлантида!

с предупреждениями («*Ведутся строительные работы!*»).

Внимательные игроки, проезжая на метро между Ironforge и Stormwind, наверняка замечали большой водный резервуар, в котором плещется Nessy. Но немногие знают, что можно попасть в этот аквариум и даже сразиться с морским чудовищем. Делают это с помощью специального макроса, который срабатывает в строго определенный момент и телепортирует персонажа за стеклянную стенку. Удивительно, но в этом месте даже можно дышать.

А недалеко от Darkshore расположилась деревенька Shatterspear, где круглые сутки напролет танцуют тролли, отмечая какой-то праздник. Ее можно увидеть, если вылететь на грифоне из Moonglade, а затем скастовать замедление падения и спрыгнуть с вершины одной из близлежащих гор.

Если воспользоваться программой **WoWmapview** (***http://sourceforge.net/projects/wowmapview***), то можно посетить Designer's Island. Сложно понять, для чего он создавался (возможно, для каких-то внутренних тестов), но никаких строений и привлекательных ландшафтов, как в GM Island, там нет. Только странные надписи на земле: «*FAST*», «*Hi, Med, Low. 4, 3, 2, 1*», «*Chow is my love monkey*».

Исследую, потому что ненавижу

Нам удалось пообщаться с американским игроком **Майклом «Elf» Хелместом**, который стоял у истоков комьюнити Nogg-aholic, а после его закрытия основал собственный сайт для свободных исследователей **Glowing Mushroom**.

[Майкл]

У меня довольно сложные отношения с онлайновыми играми. Я начинал еще с MUD (Multi User Dungeon) и, чтобы поиграть, долго дозванивался до сервера с терминала в университете. Старые онлайновые игры были более гибкими и интерактивными, чем многие современные хиты: все ведь строилось на тексте, разработчики могли сосредоточить свои усилия на геймплее вместо тщательной прорисовки каждой зоны и каждого NPC.

После MUD я перешел на **Crossfire**, в которой уже имелась графика. Но по-настоящему меня зацепила только **Ultima Online**. А к World of Warcraft у меня своеобразное отношение, на границе любви и ненависти. Я никак не могу понять политику Blizzard. Объяснимо, почему разработчики исправили недочеты физики и убрали wallwalk: слишком много людей освоили эту технику и начали применять ее для жульничества в PvP. Но меня возмутило исправление No Man's Land — его ввели, чтобы телепортировать игроков, попавших в «запретную зону», обратно в общедоступные локации. Ведь это прямое указание на то, что разработчики не поощряют исследование своего мира! В Blizzard хотят иметь полный контроль над подписчиками и их игровым опытом. Начиная с полностью линейной прокачки, где вас чуть ли не за ручку ведут, и заканчивая тем, что для эффективной игры любым классом приходится выбирать из одного-единственного набора талантов. Кто-то в Blizzard явно не может жить без подобного контроля над игроками, и, судя по всему, ситуация не изменится. В отполированном до блеска Outland (после релиза которого больше года прошло!) мы до сих пор не сделали ни одного большого открытия.

А ведь разработчикам ничего не стоит разрешить искателям посещать территории с треугольными склонами и аляповатыми текстурами, а то и вовсе без текстур. Такие локации не только выглядят потрясающе на фоне обычных земель, но еще и дают хорошее представление о создании игрового мира. Мы были удивлены, выяснив, что многие зоны состоят из одинаковых элементов, но покрыты разными текстурами.

Исследования продлевают жизнь даже онлайновой игре. Я стал ими интересоваться, когда разочаровался в геймплее WoW. Однообразную прокачку, основанную на поиске новых эпиков, я уже видел много лет назад, еще в MUD. Это ведь очень простой путь: куда проще сказать игрокам «идите, соберите 20 волчьих клыков или найдите новый убермеч абсолютной аннигиляции», вместо того чтобы придумать увлекательную историю.

Аэропорт рядом с Ironforge должен был быть открыт для всех, но, видно, не сложилось.

Несмотря на устаревшую графику, Ultima 7 и сейчас может дать фору современным блокбастерам. По крайней мере, в плане исследований.

Алексей Макаренков, Степан Селищев

ИНТЕРНЕТ СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ЛУНА В ПОМОЩЬ

Лунатизм, он же сомнамбулизм — очень опасное психическое расстройство. Во сне люди способны совершать самые непредсказуемые, а подчас и опасные поступки. Пресловутое хождение по крышам — лишь одно из самых безобидных проявлений. Известны случаи, когда люди, не просыпаясь, садились за руль и даже умудрялись проехать несколько километров, прежде чем оказывались в кювете или головой в фонарном столбе. В Китае одна женщина в сомнамбулическом состоянии готовила довольно вкусные блюда, а в Японии молодой человек ходил по канату (бодрствуя, он не мог удержать равновесие даже на относительно широком бордюре).

В XIX веке пожилой лунатик-француз упал в реку, камнем пошел на дно и пролежал в иле более 15 минут, пока его не выловили родственники. Когда беднягу извлекли из воды, он продолжал мирно спать, никаких признаков удушья или гипоксии замечено не было (под водой он просто задержал дыхание на эти самые 15 минут, что для бодрствующего человека совершенно немыслимо). Известны случаи, когда люди во сне совершали убийства, при этом зачастую их оправдывали в суде (врачи признавали, что человек находился в невменяемом состоянии).

И вот — новый виток сомнамбулической эволюции. В Испании врачи зафиксировали первый в мире случай интернет-лунатизма. 44-летняя испанка сначала заснула и уже после этого добралась до своего компьютера, несколько минут открывала различные сайты (свои любимые) и даже написала друзьям несколько электронных писем, в которых приглашала их в гости на бокал вина с тарталетками. Когда на следующий день друзья нагрянули в гости, женщина была жутко удивлена, просмотрела историю сообщений и обнаружила, что действительно написала несколько писем, когда должна была спать крепким сном в своей постели.

Новую разновидность сомнамбулизма уже даже окрестили специфическим термином — zzz-переписка или zzz-серфинг. Врачи считают, что это не единственный подобный случай, просто до этого никто не обращался с проблемой к докторам. Действительно, это ведь не машину во сне водить. Специалисты из медицинского института Толедо как раз пытаются разыскать информацию об аналогичных случаях в других странах, так что не исключено, что скоро на эту тему выйдет целая научная работа.

Интересно, а скоро ли появятся лунатики, играющие в компьютерные игры? Уж что-что, а качать персонажа в какой-нибудь MMORPG — весьма убаюкивающее занятие.

БОЙКОТ? БОЙКОТ!

В том, что социальная сеть «**Одноклассники**» рано или поздно введет платные сервисы, никто в общем-то не сомневался, но когда это, наконец, произошло, возмущению общественности не было предела. Напомним, что не так давно сайт начал взимать небольшую плату за регистрацию новых пользователей, также денег просят за отключение ленты активности друзей и за функцию «Невидимка».

Поначалу протест не выходил за рамки социальной сети. Люди организовывались в группы с говорящими названиями: «Мы за бесплатный сайт» (около 80 тыс. участников) и «Движение против платных «Одноклассников» (порядка 100 тыс). Когда группы прикрыли, народ решил действовать более радикально — был создан сайт «**Наш протест**» (***www.nash-protest.ru***), где все желающие могут зарегистрироваться и принять участие в акциях по бойкотированию: например, перестать посещать «Одноклассников» и показательно перейти в какую-нибудь другую социальную сеть.

Чем все это закончится? С одной стороны, очевидно, что владельцам «Одноклассников» необходимо как-то зарабатывать (поддержка и развитие социалки стоит очень больших денег), с другой — возможно, стоило выбрать менее резкий и очевидный способ монетизации сайта. Хотя тут, увы, довольно непросто угадать, что публика примет в штыки, а к чему отнесется спокойно. Сразу вспоминается ситуация с ЖЖ (LiveJournal). Когда администрация удалила возможность создавать базовые аккаунты, это вызвало целую волну протеста, и в результате базовые аккаунты вернули.

ШУТКИ ШУТИТЕ? ПОЖАЛУЙТЕ В КАМЕРУ

Под суд попал очередной интернет-шутник. Житель Ижевска Денис Яковлев задумал невинную в целом забаву. Узнав пароль от аккаунта в «Одноклассниках» своей приятельницы Елены, он поменял все ее фотографии на ню-фотографии малоизвестной модели. Причем ракурсы, да и саму обнаженную красавицу подобрал так, что даже знакомые были уверены, будто это фотографии Лены.

Ко всему прочему Денис сменил пароль, так что сама Лена не могла удалить фотографии со своего аккаунта. Расстроенная девушка недолго думая обратилась в милицию. И вот уже Денис сидит в зале суда и дает признательные показания. В итоге шутник отделался годом условно и штрафом в 20 тыс. руб.

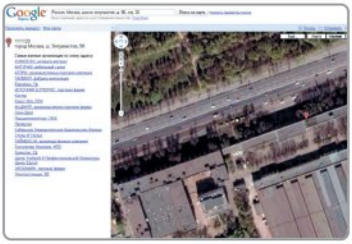
КОЛУМБЫ ОНЛАЙНА

Google Maps — спутниковые фотографии всей поверхности Земли — порождает массу споров. Кто-то активно протестует против этого проекта — например, военные. Им очень не нравится, что на картах можно разглядеть некоторые засекреченные объекты. Иногда администрация сервиса даже «затирает» некоторые военные базы.

Есть и такие люди, которые специально создают объекты, чтобы их можно было разглядеть через спутник. По крайней мере огромных похабных надписей из трех букв на крышах домов в России сделано немало.

А кто-то, напротив, ощущая себя Колумбом, вовсю занимается исследованием. Каких только открытий в Google Earth не совершали самые обычные интернетчики. И подводные лодки непонятного происхождения обнаруживали, и ракетные шахты «первооткрывали», и причудливые узоры на полях и в лесах находили.

Помогает Google Maps и ученым, которые с его помощью делают не шуточные, а самые что ни на есть настоящие, серьезные открытия. Вот вам очередной наглядный пример. Группа британских ботаников разглядела на спутниковых фотографиях Google небольшой лесной массив, затерянный в горах Мозамбика. Ученые логично предположили, что раз этот участок отделен от других лесов неприступными скалами, то там можно обнаружить доселе неизвестные виды животных и растений. Спешно была собрана экспедиция, которую десантировали с вертолета прямиком в джунгли. И что же? В найденном через Google Maps лесу было открыто несколько неизвестных науке растений, три новых вида бабочек и одна ядовитая змея.



Теперь руководитель экспедиции Джонатан Тимберлейк полон энтузиазма, он собирается и дальше выискивать на спутниковых снимках малодоступные биотопы и прицельно искать в них новые виды флоры и фауны.

ИСТОРИЯ СО СМАЙЛИКОМ

Что такое смайлик, знают все. Даже очень далекие от интернета люди. Существует множество версий, кто его придумал, но чаще всего изобретателем смайлика называют Скотта Фалмана, который еще в 1982 году предложил использовать сочетания символов ;-) и :-(для придания тексту эмоционального окраса.

С тех пор было немало случаев, когда права на смайлик пытались прикарманить самые различные люди и организации. Еще бы, такой лакомый кусочек! Ведь после этого можно пытаться оштрафовать чуть ли не каждого второго интернетчика за то, что он использует «зарегистрированный товарный знак», а если не интернетчика, то уж организации точно — смайлик в том или ином виде присутствует в логотипах множества фирм по всему миру.

Помнится, в свое время житель Санкт-Петербурга Виктор Петров судился с компанией **Siemens**, доказывая, что это якобы именно он придумал смайлик (он действительно является обладателем патента под хитроумным названием «Способ направленной регуляции психоэмоционального состояния человека») и Siemens не имеет права использовать его в своих телефонах. Правда, тогда посыл был исключительно благородный. Петров не пытался отсудить у Siemens денег, а лишь попробовал добиться справедливости: теоретически можно было судиться вообще со всеми производителями сотовых телефонов.

А вот новый «правообладатель» патента — Олег Тетерин, зарегистрировавший смайлик в качестве товарного знака ООО «Суперфон», — судя по всему, сделал это именно ради коммерческой выгоды. Предприниматель собирался всерьез судиться с компаниями (простых смертных обещал не трогать), которые «незаконно» используют этот знак либо в своих логотипах, либо в рекламных целях. Чтобы обезопасить себя от судебного разбирательства, компаниям предлагалось покупать лицензию на использование смайлика за несколько десятков тысяч долларов.

Шумиха поднялась изрядная. Многие компании, так или иначе использующие смайлик в своих товарах и логотипах, открыто заявили, что подобной ереси не потерпят и никаких денег выплачивать Тетерину не собираются. А незадолго до сдачи этого номера в печать Роспатент всех успокоил, заявив, что запатентован был не сам смайлик, а логотип «Суперфона», который сам по себе смайликом не является, а лишь «включает в себя его изображение».

В любом случае рекламу своему предприятию Тетерин устроил просто отличную. На протяжении почти целого месяца тема активно муссировалась практически на всех форумах и IT-блогах.

ХОЧЕШЬ В АРМИЮ, СЫНОК?

Виртуальный мир **Second Life** (***www.secondlife.com***) давно перерос рамки простой «забавы для праздно шатающихся интернетчиков». Здесь организуют свои виртуальные концерты настоящие музыканты, крупные компании открывают тут свои представительства, а некоторые здания и территории стоят немалых денег — сметливые продавцы виртуальной недвижимостью зарабатывают на перепродаже целые состояния.

Теперь вот Second Life заинтересовались и военные. Пока, правда, только американские. Они планируют в самом ближайшем будущем построить в виртуальном мире сразу два острова. Один будет представлять собой своеобразный центр для потенциальных призывников: здесь можно будет узнать, где находятся ближайшие вербовочные пункты, в какие войска лучше всего пойти служить конкретному человеку, какие выгоды дает служба по контракту. Второй остров планируется превратить в тренировочную базу. Специально подобранные инструкторы будут проводить мастер-классы по прыжкам с парашютом, обращению с оружием и преподавать азы физической подготовки. В процессе обучения персонаж будет зарабатывать очки, на которые в виртуальном магазине для него потом можно будет прикупить, скажем, военную форму или сделать в парикмахерской прическу «бобрик».

Причины столь пристального внимания к Second Life со стороны военных вполне понятны. Армии США не хватает новобранцев, а в SL лишь по самым приблизительным подсчетам зарегистрировано 4,5 млн американцев подходящего возраста (всего в SL сейчас более 15 млн активных аккаунтов).

ВЕЛИКАЯ АВСТРАЛИЙСКАЯ СТЕНА

Интернет как всеобщая вольница, где разрешено все, давно беспокоит правительства самых разных государств. Борются с веб-анархией обычно двумя способами. Чаще всего принимают законы, ограничивающие различные виды активности граждан в Сети, но иногда поступают и более радикально. В Китае давно функционирует «Великая китайская информационная стена», она же — «китайский файервол». Это очень мощная система фильтрации, отсекающая все сайты, которые могут содержать потенциально опасную (с точки зрения правительства) информацию.

О том, что нечто похожее собираются сделать и в Австралии, слухи ходили давно, но их никто всерьез не воспринимал до самого последнего момента, когда выяснилось, что это не чья-то шутка, а самая настоящая правда. Правда, мотивация тут несколько иная. Правительство кенгурино-утконосного континента сильно обеспокоено тем, что любой ребенок может вот так запросто взять да и зайти на какой-нибудь XXX-сайт. Контент-фильтр как раз должен отсечь от австралийского интернета все сайты с опасным содержимым.

Вот только с цифрами вышел конфуз. Фильтр уже вовсю тестируется, предполагается, что на момент запуска он отрежет австралийцам доступ к десяти тысячам сайтов. Цифра какая-то несуразная. Неужели кто-то думает, что «нелегальное» порно есть только на десяти тысячах сайтов?

Со скоростью тоже вышла заминка. Во время пробных запусков скорость доступа к обычным, не запрещенным сайтам сокращалась в несколько раз: фильтр просто не успевал обрабатывать поток информации.

ДАЙТЕ ИНТЕРНЕТ! А ТО ЗАСУДИМ!

Пока в России широкополосный интернет является достоянием лишь крупных городов и их пригородов, в Великобритании жители маленьких деревень решают свои вопросы самостоятельно. Они просто угрожают судом и требуют незамедлительно провести в их тьмутаракань нормальный интернет.

Именно такой случай произошел в деревеньке Гуэтерен в Уэльсе. Провайдер **BT** (бывший **British Telecom**) среагировал моментально. Не обошлось, правда, без давления со стороны правительства Уэльса, которое, с одной стороны, «порекомендовало» BT побыстрее выполнить этот социальный заказ, а с другой — взяло на себя 50% расходов. ■

Алена Ермилова

МИКРОСТОКОВАЯ ФОТОГРАФИЯ

Сто лет назад позволить себе семейное фото могли только очень богатые и знаменитые люди. Пятьдесят лет назад альбом, полный черно-белых фотографий, был показателем статуса. Десять лет назад обладатель цифрового фотоаппарата с настоящим ЖК-дисплеем казался всемогущим волшебником, пять лет назад цифромыльницы уже наводнили привокзальные комиссионки, а еще через пару лет каждый фотолюбитель считал своим долгом приобрести зеркалку и повесить в окошке статуса гордую фразу «серьезно занимаюсь фотографией» или что-то в этом роде.

Все это привело к тому, что сегодня у каждого из нас накопились гигабайты фотографий, которые в беспорядке валяются по разным папкам и хаотично висят на десятке-другом фотосайтов. Снимки эти разного качества и содержания, и разница между фотолюбителем и профессиональным фотографом лишь в том, что любитель вывешивает свои карточки в бесплатных фотоальбомах (и получает, в зависимости от ситуации, стандартные «афтар жжот» или «горизонт завален»), а профессионал загружает снимки в фотобанки и живет припеваючи.

Сегодня мы вновь расскажем вам, как стать миллионером в интернете. На этот раз речь пойдет о микростоковой фотографии.

Откуда взялись фотобанки

Фотобанки вообще появились довольно давно, в 60-х годах XX века: к тому моменту у фотостудий и отдельных фотографов накопилось множество снимков, а количество заказов все увеличивалось. Спрос на фотографии резко подскочил (научно-популярные журналы требовали все больше качественных, ярких иллюстраций и архивных снимков), а фотографы просто сбивались с ног, самостоятельно пристраивая работы. Примерно в то же время издатели осознали, что покупать готовую фотографию гораздо дешевле, чем самостоятельно арендовать студию или засылать спецкоров куда-нибудь в Новую Зеландию.

Так появились посредники — фотобанки, которые бесплатно забирали фотографии у корреспондентов, группировали их по темам, придирчиво отбирали лучшие и предлагали их издательствам. Первые фотобанки открылись при информационных агентствах, потому что к тому времени у них уже собрался внушительный фотоархив. Система работала просто: покупатель выбирал снимок, платил фотобанку, тот отчислял фотографу проценты, а N-ную сумму оставлял себе «за заботу».

На рубеже веков классические фотобанки переехали в интернет. Многие из них, например **Associated Press Images** (***www.apimages.com***), по-прежнему закрыты для простого смертного: чтобы хотя бы просмотреть фотографии, нужно пройти муторную процедуру регистрации и не раз объяснить инспекторам, зачем вам нужен доступ к их эксклюзивным фотографиям. А некоторые архивы доступны без авторизации: в старейшем российском фотобанке ИТАР-ТАСС (***www.tassphoto.com***) можно свободно просмотреть эскизы фотографий последних лет.

Банки, но не для варенья

Вслед за классическими фотобанками, поставляющими «серьезные» фотографии — портреты политиков и снимки думских заседаний, репортажи с Олимпийских игр, горячих точек, фотографии со спутников, — пришли микростоковые фотобанки (микропейментовые стоки, стоковые банки).

Микростоки — это все те же хранилища изображений (фотографий, иллюстраций, иногда даже видео), которые свободно принимают их от любого желающего и за символическую плату любому желающему продают. Каждое изображение стоит от нескольких центов до пары долларов, чем качественнее и больше по размеру снимок, тем выше цена. Конечно, сколотить состояние, продавая фотографии по 15 рублей, невозможно. Но в этом-то и соль микростоков! Благодаря Royalty Free-лицензии (о ней ниже) продавать фотографию можно бесконечное количество раз, и чем лучше кадр, тем больше денег он принесет. При этом все права на изображение остаются у фотографа, и он продолжает продавать фотографию, а покупатель получает только право на ее использование (фото можно печатать в журнале, публиковать на сайте, вмонтировать в коллаж и т.д.).

Сейчас все чаще говорят, что микростоки — это бизнес для ленивых, работа XXI века: я отдыхаю, мои фотографии продаются, а денежки все капают!

Просто и легально

Микростоковый бизнес родился в Северной Америке (первый фотобанк **iStockphoto** открыл канадец **Брюс Ливингстон** (Bruce Livingstone), поэтому правовая сторона вопроса проработана с соответствующей дотошностью. Чтобы продавцы и поку-

На микростоках продается очень много снимков на белом фоне: так покупателю проще использовать фотографию в своих целях.

патели не судились почем зря, в микростоках существует несколько видов лицензий.

Royalty Free

Royalty Free (лицензия без дополнительных отчислений) — основной вид лицензии на микростоках, и о ней мы расскажем поподробнее. В целом по этой лицензии фотография может продаваться неограниченное количество раз. После продажи все права на изображение остаются у автора, а покупатель получает карточку и возможность использовать ее по своему усмотрению с незначительными ограничениями. Фотографу при этом выплачивается фиксированный гонорар, который не может быть изменен в дальнейшем, пусть даже его фотографию напечатают на борту первого межгалактического корабля или буклет со снимком разойдется миллионным тиражом.

Достоинства Royalty Free-лицензии:

- низкая стоимость фотографий (обычно до $2);
- простота покупки;
- большой выбор неплохих снимков (в микростоках собраны миллионы и миллионы кадров на одну тему);
- можно продавать фотографию бесконечное количество раз.

Недостатки Royalty Free-лицензии:

- быстро обогатиться невозможно;
- качество изображения во многих микростоках оставляет желать лучшего;
- изображение не эксклюзивно: сегодня его купили вы, а завтра — ваш конкурент;
- ограничение на тираж и способы использования снимка (нельзя использовать фотографии в рекламе, в порно и т.п.);
- на территории РФ понятие «Royalty Free» пока — пустой звук. Если вы хотите легально продавать и покупать фотографии в России, извольте заключить с агентством бумажный договор на передачу имущественных прав с подробным их перечислением. Западные микростоки, разумеется, к такому не готовы, и российский покупатель, пользующийся благами зарубежных фотобанков, изначально покупает карточку на свой страх и риск. Случись что — российский суд без колебаний встанет на сторону фотостока. То же самое и с российскими фотографами: нет бумажного договора — нет прав, ничего ты им не продавал и ничего они тебе не платили.

Как бы то ни было, этот вид лицензии основной, он чаще всего используется в микростоках: покупатель не несет никаких скрытых затрат (деньги уже уплачены, сумма оговорена окончательно), а фотограф волен легально продавать карточку где ему заблагорассудится по сто раз на дню.

Extended Royalty Free

У обычной Royalty Free-лицензии есть существенный недостаток: купленные таким образом фотографии нельзя использовать там, где они становятся частью коммерческой составляющей товара — на кепках, книжках, футболках, кружках, календарях и т.п. Это логично: купив привлекательную карточку за пару долларов, покупатель поместит ее на обложку и заработает куда больше денег. Для защиты фотографов придумали Extended Royalty Free — расширенную лицензию без дополнительных отчислений.

Принцип работы у нее тот же: деньги выплачивают единоразово, все авторские права остаются у фотографа и он может продать свою карточку еще хоть миллион раз, зато покупатель волен помещать изображение куда угодно и печатать его любым тиражом. Стоит это не очень дорого — $20-50, однако покупатель должен понимать, что за дешевизной охотится не он один: иногда уважаемые компании покупают снимки одной и той же модели по лицензии Extended Royalty Free, а потом удивляются, что реклама у них одинаковая.

Right Managed

Для умных и опытных дизайнеров существует лицензия Right Managed. По ней тоже можно продавать карточки сколь угодно много и часто, но, как правило, только в одном фотобанке, который еще и хранит историю покупок. Это гарантирует покупателю относительную безопасность: вот он, список купивших фотографию, ваших конкурентов в нем нет, зато есть повод отдать $200-300 за понравившийся снимок. Открытые микростоки такую лицензию обычно не используют — это удел классических фотобанков и более традиционных ресурсов вроде ***http://alamy.com***.

Exclusive Buyout

Вот они, наконец, пухлые пачки долларов! По лицензии Exclusive Buyout вы можете продать фотографию только однажды, зато сразу за $3000+. Есть только один минус — уж очень редко на фотостоках берут снимки за такие суммы: на эти деньги можно и собственного фотографа нанять.

Плюс ко всему эксклюзивные права распространяются на всю серию фотографий. Если вы месяц снимали одну и ту же машину или весь день прыгали вокруг одной и той же модели, не смейте выставить всю серию по Royalty Free-лицензии, а самую удачную фотокарточку продавать эксклюзивно. За такие вещи не только штрафуют, но и банят: изволь уважать тех, кто платит тебе такие деньги. Причем «шанс» нарваться на бан довольно велик: некоторые фотобанки не дают удалять фотографии, пока они не провисят на сайте определенное время (больше 3 месяцев, например). И если в этот период у вас кто-то купит карточку по эксклюзивной лицензии, вы сами себя загоните в угол.

Большинство стоковых фотографов эту лицензию боготворят, но в ее светлое будущее не верят. Где гарантия, что в других фотобанках, пусть менее известных, карточка из этой серии не продается по обычной лицензии и что ее уже не купили все желающие? Гарантии нет. Более того, в 50% случаев нет даже гарантии, что эту фотографию снимут сразу после того, как вы ее купили.

Editorial

Это хитрая лицензия для тех, кто хочет всего и сразу, в нашем случае — хорошую фотокарточку за небольшие деньги, чтобы, скажем, проиллюстрировать новостную заметку или колонку, а не использовать ее в корыстных целях. Стоит снимок по лицензии Editorial недорого, а все изображенные люди не имеют права требовать с покупателя какое-либо вознаграждение, однако Editorial исключает любое коммерческое использование фотографии. На стоках такие карточки обычно не продаются — спрос на них низкий, да и предложение невелико, уж больно мало за них платят.

Кому и зачем все это нужно?

Теперь вы знаете основные виды лицензий, и пора поговорить о вашем потенциальном покупателе. Кому нужны ваши непрофессиональные, неэксклюзивные карточки?

Перво-наперво, нам — дизайнерам, издателям, журналистам. «Игромании» еще хорошо живется, мы ведь иллюстрируем статьи скриншотами, и найти или сделать их не так уж и сложно. А представьте тяжелые будни редактора, который год за годом ищет фотографии для журнала «Я люблю готовить» или «Девичьи истории»? Ведь в каждом номере сотни иллюстраций, и все они однообразные: там — морковка и половник, здесь — сплошь зареванные физиономии и ноги, торчащие из-под одеяла. А ведь есть еще и интернет, который пожирает фотографии с невероятной скоростью!

Микростоки — самое настоящее спасение, тут иллюстрации обновляются с бешеной скоростью, за качеством следят придирчивые эксперты, да и платить нужно на порядок меньше, чем традиционным фотобанкам или, упаси боже, собственным корреспондентам.

Во-вторых, стоки, особенно в кризис, — манна небесная для всех фрилансеров, фотографов-любителей и даже профессиональных журналистов. Последних, конечно, совсем не радует продавать карточки по десять рублей за штуку, но отказаться тоже выше их сил.

В-третьих, фотобанки выгодны собственным владельцам. Ведь гонорар фотографа — это

Попасть в iStockphoto труднее всего: требования тут очень строгие, хотя администратор — вот эта милая девушка из России.

30-70% с каждой продажи, остальную сумму фотобанк забирает себе и, поверьте, тратит ее не только на зарплату экспертов и содержание серверов.

Почему именно фотобанк

Отчего пару лет назад вокруг фотобанков начался такой ажиотаж? Во многом потому, что это реальная возможность заработать деньги, занимаясь любимым делом и живя в своем ритме, — никто ведь не заставляет вас ходить в офис и ежеквартально отчитываться красномордому боссу по итогам продаж. А продажи тем временем растут: вы становитесь известным стоковым фотографом, к вам приходят новые клиенты, вы становитесь востребованным, у вас заказывают фотосессии... Более того, деньги приносят не только карточки, сделанные в последние несколько месяцев, — фотографии двух-, трех- и даже пятилетней давности отлично расходятся.

Фотобанки — это тот самый пассивный доход, о котором мечтают миллионы. Ведь стоки — это интернет, а он работает без новогодних праздников и перерывов на обед. Снимки продаются даже тогда, когда фотограф спит, кутит и курит кальян. Более того, фотобанки существенно расширяют границы вашего рынка. Даже так — они просто стирают границы. Ваши работы могут купить где угодно и для чего угодно, но денежки неизменно упадут вам в кошелек.

Как продавать?

О том, как самореализоваться в фотобанках, можно написать несметное количество книг. Но чтобы продать свою первую карточку, вам достаточно знать лишь самые простые вещи.

Внимательно читайте текст лицензии: принципы работы везде одинаковые, но некоторые фотобанки изменяют в условиях буквально пару предложений, и суть от этого меняется.

Ни за что, ни под каким предлогом не публикуйте чужие фотографии. Все карточки должны быть вашими и только вашими. Люди, которые продают фотографии своих друзей-приятелей или давно умершей родни, есть, но, чтобы получить это право, им пришлось изрядно повозиться, да и фотографии эти всегда уникальные. Если же простого смертного уличат в том, что он «одолжил» снимки у соседей по локалке, — это клеймо позора, штраф и безвременный бан.

Никогда не тратьте время на фотографии, которые вам «просто хочется разместить в своем портфолио». Фотобанки — враждебная среда, выживает в ней сильнейший, быстрейший и умнейший, то есть тот, кто знает своего покупателя в лицо. Перед тем как залить снимки в банк (а еще лучше — перед тем, как вообще брать в руки фотоаппарат), представьте, для кого вы работаете? Это журнал о животных, женский журнал или сайт, посвященный вкусной и здоровой пище? А если целевое издание посвящено декору приусадебного участка, то почему три четверти вашего портфолио — самолеты с последнего «МАКСа»?

Самые ходовые фотографии — это снимки людей (младенцев, счастливых девушек и женщин, деловых мужчин), интерьера (в основном предметов на белом фоне), еды, воды, животных крупным планом; от иллюстраторов требуются в основном текстуры или ни к чему не обязывающие, нейтральные фоны для веба.

Впрочем, не стоит себе льстить: даже если вы отберете самые лучшие снимки из своего архива, это не значит, что они сразу попадут в фотобанк. Прежде чем оказаться у вас в портфолио, все снимки проходят через инспекторов — специально нанятых людей, которые следят за наполнением фотобанка и качеством фотографий. О качестве надо поговорить отдельно.

Говорю — «качество», думаю — «фотобанк»

Вы, конечно, будете смеяться и показывать пальцем, но архивы фотобанков — собрание самых лучших фотографий, которые только есть на планете. За качеством тут следят очень строго: четкий фокус, правильная экспозиция, кадрирование, отвечающее замыслу, никаких шумов, артефактов, горячих пикселей, пятен и пальцев на объективе, высокое разрешение и высокое dpi. Снимайте для фотобанков в идеальных условиях — и получите идеальные фотографии. И снимайте, пожалуйста, на цифру, по возможности в RAW и с максимально возможными настройками — фотобанкам не нужны сканированные карточки и размытое в Photoshop зерно.

У каждого в душе сидит червячок, который хочет надуть дядьку-инспектора: вот тут я сейчас подрежу, там штампом чью-то голову уберу, уровни подправлю, резкость повышу, наведу лоск — и попробуй только отказать, гадина! Инспектор не оценит, он отклонит снимок с лаконичной формулировкой «резкость, шумы, кадрирование». И в результате вы останетесь с карточкой, над которой сидели полдня, а в дело так и не пустили. Даже если вам удастся обвести вокруг пальца инспектора (все мы люди, и он может быть в хорошем настроении), то уж покупателя вы точно не проведете. Напоровшись пару раз на снимок с искусственно завышенной резкостью или на скан с пленки, нормальный бильдредактор просто поставит крест на вашем портфолио: зачем ему платить деньги врунишке?

Снимайте на цифру так, как будто вы попали на Луну и у вас пленочный фотоаппарат, — то есть дотянуть что-то на компьютере вы не сможете. Общее правило — не теряйте время с плохой карточкой, себя не обманете.

Стоки, кстати, здорово помогают развиваться в профессиональном плане: требования к качеству фотографий очень высоки, инспекторы рассматривают снимки при большом увеличении, и многие, начиная снимать для стоков, резко повышают свое мастерство.

Подводные камни

Головная боль стокового фотографа — это фотографии людей. С одной стороны, это самые нужные снимки, а с другой — вам обязательно получать разрешение на продажу карточки ото всех, кто есть на фото. И уж будьте уверены, что инспектор с

Первый кит стоковой фотографии — качество. Если вы фотографируете людей, следите, чтобы кожа у них была ровная, розовая и матовая, ресницы — резкими, глаза — выразительными.

Второй кит стоковой фотографии — тоже качество. Если бы эти сливки разлетались неаккуратными брызгами, на клубнички бы никто и не посмотрел.

Макросъемка традиционно считается не самой выигрышной темой на стоках, но если суметь подобрать подходящий сюжет, то фотография несомненно будет пользоваться спросом.

Многие фотографы говорят, что «пассивный доход» и «бизнес для ленивых» — это все сказки. Трудиться приходится как пчелка.

У инспекторов давно сформировалось понятие о классическом снимке для стока, и что-то художественное пропихнуть вряд ли удастся. Но если вы очень талантливы...

Сколько накапало?

Фотобанки очень гибки в смысле оплаты — они переводят деньги через сервисы **PayPal**, **Moneybookers**, оформляют гонорары банковскими чеками и переводами. Некоторые стоки, правда, заморачиваются с выплатами, только когда у вас на счету накапливается определенная сумма — например, больше $100 или $500. За сколько вы сумеете сколотить состояние? Стокеров можно условно разделить на несколько категорий:

- **Любитель**. Выложил 50-200 снимков среднего качества, в месяц добавляет 10-20 изображений и зарабатывает около $50-300 в месяц.
- **Продвинутый любитель**. В портфолио 200-300 фотографий довольно высокого качества или до 1000 средних фотографий. В месяц добавляет 50-100 новых снимков и получает до $1000.
- **Матерый стоковец**. Собрал от 1000 карточек приличного или от 500 снимков очень высокого качества, постоянно пополняет портфолио и зарабатывает $1000-4000 в месяц.
- **Стоковый монстр**. Это стоковая элита, таких людей во всем мире не больше пятисот. У них в портфолио 5000+ снимков, они непрерывно его пополняют и расширяют тематические рамки. Монстры зарабатывают от $4000, но стоки для них — самая настоящая работа, они впрягаются в эту лямку каждый день.

вас три шкуры сдерет, но заставит принести расписку вон от того парня в серой кофте, который качается на тарзанке на другой стороне реки. Именно из-за этого требования на стоках не продают репортажные снимки: не бегать же по трибуне, предлагая каждому зрителю подписать ваши бумажки. Даже если это фото — ваш собственный портрет в зеркале, извольте выписать самому себе разрешение и найти свидетеля, который бы его заверил. Да, это сложно, путано и нелогично, но вы же помните, что фотобанки родились на самом правильном и либеральном континенте мира?

Разрешение на продажу (или релиз — Model Release/Model Agreement) должна подписать сама модель и, если вы фотографируете детей, еще и их родители или опекуны. В общем случае текст примерно такой: «Я, [ФИО модели], подтверждаю, что фотограф [ФИО фотографа] имеет все права на эти изображения. Разрешаю ретушировать и изменять их любым образом, а также продавать и использовать как угодно». Полный текст релиза лучше скачивать с того фотобанка, куда вы заливаете снимки.

Зарубежные микростоки требуют релиз на английском языке, но чтобы обезопасить себя в России, дайте человеку подписать документ на русском (или любом другом родном для него языке). Ведь если ему не понравится, как вы пристроили его изображение, он всегда может сказать, что не понял, что за бумажку ему подсунули. Наконец, если вы снимаете туземца из Гвинея-Бисау и не знаете его родной язык, заставьте аборигена нацарапать на релизе, что он в достаточной мере знает английский и понимает, к чему вы клоните.

Все — теперь этот документ вы фотографируете или сканируете, посылаете в фотобанк и живете спокойно. Если не подделывать релизы и не продавать фотографии по одному лишь устному разрешению, проблем у вас не будет.

Подводный камень второй — объекты авторского права, попавшие в кадр. Никогда и ни за что не присылайте фотографии, где есть логотипы, торговые марки, рекламные растяжки, запатентованные дизайны и тому подобные вещи. Фотографию не возьмут, даже если у модели из-под ворота свитера выскочил ярлычок от футболки, а на нем — название фирмы. Сочтут за рекламу и завернут, какого бы качества ни был снимок.

С архитектурой тоже нужно быть осторожным: многие здания можно снимать днем, но нельзя — ночью, когда на них включена подсветка. То же самое относится к картинам, скульптурам, татуировкам, коллекционным игрушкам, набросками, письмам, рисункам — в общем, к любым объектам авторского права. Перед тем как выставлять их в фотобанке, придется подписать все то же разрешение на продажу (в этом случае — Property Release), даже если этого милого пластилинового солдатика слепили вы и коммерческой ценности в нем никакой не видите.

Наконец, если вы вдруг снимаете обнаженную модель или модель, которая как-то откровенно на вас смотрит или одета чересчур вызывающе, обязательно вместе с релизом отсылайте в фотобанк еще и фотографию ее паспорта: пусть все знают, что она совершеннолетняя. Как показывает практика, людей младше 18 лет вообще лучше не снимать: не дай бог кто-то решит, что на фотографии есть нечто эротическое, — проблем не оберетесь. А так как во многих фотобанках закупаются американские покупатели, эротическое они разглядят во всем, уж будьте уверены. Многие фотографы даже перестали снимать голеньких младенцев — некоторые фотобанки заворачивают фотографии с убийственными комментариями вроде «голая попа, педофилия».

Выбери меня!

Впрочем, качество снимка и изображенный объект — это даже не 10% успеха. Доходность вашего портфолио зависит от тематических категорий, которые вы присвоите карточке, и ключевых слов, которыми ее опишете. Поисковики ведь не умеют еще нормально индексировать изображения, поэтому фотографам приходится придумывать описание на английском языке (вас ведь покупает весь мир, помните?).

Скажем, яблочко на блюдечке с голубой каемочкой нужно описывать следующим образом: red, apple, healthy, food, diet, doctor, blue, light, saucer, kitchen, woman, women, small, nice, pretty, health, medicine, girl, plate и т.д. Это здорово развивает мышление, ведь для одних людей красное яблоко может быть просто яблоком, а для других — символом здоровой пищи, сексуальности или еще невесть чего.

Кстати, что касается любых слов с корнем sex — к подобным шуткам на микростоках относятся со всей серьезностью. Следите, чтобы в одном наборе ключевых слов они не складывались во фразы вроде «sexy baby» — вылетите из фотобанка со свистом.

Лучше всего писать максимальное количество слов, доступных в вашем банке. Во многих стоках карточек — миллионы, и, чтобы покупатель нашел именно вас, нужно правильно прописывать ключевые слова. Поначалу можете хитрить: просто заходите на крупный фотобанк вроде ***www.shutterstock.com*** и смотрите, какие ключевые слова прописаны у фотографий, подобных вашей.

Куда продаться?

Наконец, главное — куда продаться начинающему стокеру? Советуем не размениваться по мелочам, а идти сразу на самые именитые и уважаемые фотобанки — там сделать карьеру микростокового фотографа легче.

Серьезные фотобанки требуют пройти экзамен — прислать инспекторам десяток фотографий, чтобы они удостоверились, что вы умеете держать фотоаппарат в руках. Это, к сожалению, не пустая формальность: отбор строгий, завалившим экзамен просят попробовать через месяц, и так до бесконечности. В принципе, посылать фотографии на экзамен вы можете хоть всю жизнь, но лучше подойти к делу ответственно, ведь за месяц можно уже что-то заработать.

Идеальное решение — найти фотографа, который работает с выбранным вами микростоком,

Нишевая фотография

Некоторым особняком в микростоковом бизнесе стоит нишевая фотография, когда фотограф выбирает себе некую отдельную узкоспециализированную тему и работает только в ее рамках. О ней нам расскажет «конный» фотограф Ксения Римская (Tristana, ***www.tristana.ru***), которая всему миру продает фотографии лошадей (все «лошадиные» снимки в этой статье сделала она):

[Ксения]: Нишевая фотография — это одна из крайностей, в которые впадают стокеры. Одни стараются максимально разнообразить портфолио, фотографируя самые продаваемые сюжеты — бизнес, гламур или предметная съемка, — а другие сосредотачиваются на конкретной теме.

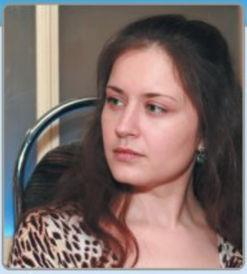
Одним из самых ярких и успешных нишевых фотографов я считаю бельгийца Эрика Исселе (Eric Isselee). На некоторых микростоках у него скопилось уже 7000 снимков, и все они посвящены одной и той же теме: животные на белом фоне, от золотых рыбок до слонов. Он в буквальном смысле слова монополизировал это направление.

Хорошо или плохо быть нишевым фотографом? Вот несколько доводов за и против:

- узкоспециализированное портфолио легко находится покупателем, и почти всегда он что-нибудь у вас купит — выбрать-то не из чего. Однако и круг покупателей ограничен;
- фотограф, делающий что-то эксклюзивное в рамках нишевой фотографии, волен назначать любую разумно высокую цену и при этом быть уверенным, что снимки будут продаваться;
- монополизировав ту или иную нишу, можно не бояться, что перерыв в работе на месяц-другой сильно отразится на доходах. Владельцы универсальных портфолио вряд ли могут этим похвастаться.

Впрочем, нишевая фотография вряд ли подходит начинающим: чтобы создать достойное портфолио, нужно научиться чувствовать и даже предчувствовать желания покупателя, очень четко представлять себе особенности микростоковой фотографии и вообще микростокового рынка.

Вывести некий универсальный алгоритм поиска нужной темы для нишевой фотографии мне сложно, он слишком индивидуален. Сама я стала снимать лошадей неслучайно: однажды заглянула в список самых востребованных запросов и заметила, что туда неизменно входит слово «лошадь», но в топе лучших фотографий лошадей нет. Я решила, что спрос есть и он очень высок, но предложение далеко от идеала и не способно этот спрос удовлетворить. Я попробовала обычную «конную» фотографию, широко представленную в фотобанках, подогнать под наиболее популярные на микростоках способы обработки, цветовые и композиционные



Ксения Римская

решения — много света, белый фон и т.д. И у меня получилось!

Я думаю, что сейчас микростокам остро нужны макрофотографии живой природы. Да, любой фотограф, регистрируясь в фотобанке, тут же увидит напоминание: «Мы не нуждаемся в фотографиях цветов, ваших собак и кошек, пейзажей и т.д.». Тем не менее кошки и собаки Эрика идут нарасхват, а уж пейзаж а-ля Windows с этим его голубым небом и травяным ковром принес не одну тысячу долларов не одному стоковому фотографу.

и попросить помощи. Обычно стокеры не отказывают: если при регистрации вы указываете, что пришли в банк по рекомендации бывалого, фотобанк выплачивает ему небольшой процент за каждую вашу продажу (от своей доли, не от вашей). Найти опытного стокера можно, например, в российском Клубе стоковых фотографов и иллюстраторов (***www.zastavkin.com***).

А теперь — каким фотобанкам стоит доверять.

Shutterstock.com

Это один из двух крупнейших мировых микростоков, физически находится в Америке; тут лежит 5 млн изображений, а каждую неделю добавляется в среднем 40 000. Фотографии здесь покупают по подписке (до 25 фотографий каждый день за $249 в месяц или 5 любых изображений за $49 в год). С каждой продажи фотограф получает фиксированный гонорар, который растет в зависимости от того, сколько карточек он продал.

Так как в каждом фотобанке сидят свои тараканы, стоит рассказать, где и за что отклоняют снимки. Shutterstock не любит смазанный фокус и едва заметные шумы, не принимает любые кадры с намеком на эротику, не берет «чересчур художественные» снимки.

В отличие от остальных фотобанков, Shutterstock проверяет на грамотность ключевые слова, которыми снабжена фотография, поэтому удобнее загрузить снимки сначала сюда, а потом куда-либо еще.

iStockphoto.com

Это канадский фотобанк, самый придирчивый и самый непримиримый. Кажется, инспекторы тут работают по принципу «все в сад»: заметят любую обработку — отклонят. Очень строго тут относятся к количеству света на снимке, ставить эксперименты с фотографиями в низком или высоком ключе себе дороже.

При этих зверских требованиях работают на iStockphoto безумно медленно, карточки проверяют месяцами, на загрузку стоят строгие лимиты: на первых порах — не больше 20 снимков в неделю.

Fotolia.com

Это очень неприхотливый французский фотобанк, который уже набрал 4,5 млн фотографий и с каждой неделей продает их все лучше. Полная противоположность iStockphoto — проверяющие тут куда вежливее и по доброте душевной даже позволяют фотографу смотреть, кто купил его карточки. Многих это здорово мотивирует: не каждый день вот так легко продаешь что-то крупной компании вроде **Adidas**, **Future Publishing** или **Apple**.

Dreamstime.com

Не слишком раскрученный фотобанк, поэтому пока относится к фотографам по-человечески. Например, показывает примерное время, которое придется ждать до рассмотрения фотографий, а завернутую по той или иной причине карточку

«Лори» — один из самых известных российских фотобанков, но зарубежным ресурсам он все равно не конкурент: тут «всего» полмиллиона изображений.

Снимать детей и выгодно, и приятно: их веселые личики нужны почти в любом журнале.

Заповеди стокера

Как и во всяком ремесле, в микростоковой фотографии есть свои секреты. О том, как зарабатывать на микростоках, мы спросили Сергея Пристяжнюка, основателя российского Клуба стоковых фотографов и иллюстраторов (***www.zastavkin.com***). Отсюда, по словам директора фотобанка «Лори» (***http://lori.ru***) Ирины Терентьевой, выросли все значимые и интересные российские стоковые фотографы, а модераторы многих фотобанков, в том числе придирчивого iStockphoto, дают здесь консультации.

Вот что посоветовал нам Сергей.

■ **Делайте качественно**: качество в стоковой фотографии — нечто само собой разумеющееся. Оставьте в прошлом промахи с фокусом, смаз от шевеления камеры, пересветы, пятна на матрице, цифровой шум, хроматические аберрации, артефакты, незакрытые пути и прочие несуразности. Картинка должна быть технически безупречной и при 200-кратном увеличении. Гарантированное качество — визитная карточка стокового фотографа, иллюстратора, аниматора, видеооператора. Покупатель не вернется в ваше портфолио, один раз проколовшись с качеством.

■ **Качество лучше количества**: если снимков у вас много, покупатель чаще натыкается на них при поиске нужного. Но что он купит? То, что нужно именно ему, и то, что качественнее. Одна работа, выполненная на профессиональном уровне, может продаваться чаще, нежели сотня других посредственных изображений того же сюжета, а алгоритмы сортировки в фотобанке будут поднимать эту работу выше и выше. Стоки выросли из детских штанишек: время, когда можно было взять только количеством, проходит.

■ **Стоки — не художественная галерея**: фотографии на стоках покупают не для того, чтобы повесить на стену и любоваться. Они нужны для иллюстрации статьи, идеи, как элемент дизайна и т.д. В большинстве случаев они покупаются лишь как заготовка или основа другой работы. То, что ваши знакомые искренне восхищались фотографией пейзажа, вовсе не означает, что он будет востребован на стоках. Научитесь разделять понятия «художественность» и «стоковость».

■ **Работайте постоянно**: стоящий упадет, идущий отстанет, бегущий останется там, где был, и только несущийся впереди постоянно наращивает продажи. Нельзя послать в фотобанк разово кучу изображений и остановиться, ожидая дивидендов. Нужно регулярно, еженедельно пополнять свое портфолио. Многие покупатели просматривают только новые поступления и, найдя интересные снимки, берут автора на заметку.

■ **Не копируйте сюжеты, будьте оригинальны**: делайте поисковые запросы по нужному ключевому слову и сортируйте по популярности. Уловили идею, которая объединяет тематические хиты? Развивайте эту мысль в своих фотографиях, не копируя имеющиеся снимки.

■ **Примечают по превьюшке. Выделяйтесь!** Открыв страницу с эскизами изображений, выданных по запросу, покупатель не будет увеличивать каждое. Он попытается по этим мелким картинкам найти то, что ему нужно, а уж затем развернет увеличенный вариант. Из множества сходных вариантов он кликнет на ту картинку, которая попалась ему на глаза раньше других. Отсюда мораль: фото должно содержать минимум деталей, эскиз фотографии должен быть ярким, снимок должен кричать: «Я именно то, что ты искал!»

■ **Не смешивайте понятия**: фото девушки, говорящей по телефону на белом фоне, будет более востребованным, нежели фото девушки, говорящей по телефону в купе поезда во время поедания печеной курицы. Но если цель — изобразить вкусную курицу, то все остальное лучше променять на легкий пар, ароматно поднимающийся от золотистой корочки. Своего покупателя найдет любое фото, но вам ведь не хочется ждать этого годами? Разделяйте понятия!

■ **Мыслите общими категориями**: если на фото изображен доктор, то это не должен быть доктор 2-й районной больницы деревушки стокеров, что следует из таблички на заднем плане. Это должен быть просто доктор. Конкретизация сильно сужает область применения изображения и его востребованность.

■ **Будьте настоящими**: не клепайте фальшивки. Если модель на фото улыбается, она должна это делать искренне, а не искривив соответствующе рот. Если на голове наушники — в них должна звучать музыка, если в руке бокал с шампанским, в нем должно быть именно шампанское. Если в руке девушки яблоко, она должна желать его надкусить. Заставьте моделей поверить в ваш сюжет! Не каждый покупатель заметит мелкие несоответствия, но фальшь видна сразу.

Сергей Пристяжнюк

■ **Обменивайтесь опытом**: сотрудничество дает больше пользы, нежели тихушничество и конфронтационная конкуренция. Пролистайте, например, портфолио самих продаваемых российских фотографов, у них всегда можно спросить совета: **Павел Лосевский** — ***http://us.fotolia.com/p/4300***, **Аннушка** (anouchka), администратор iStockphoto — ***https://secure.istockphoto.com/user_view.php?id=490112***, **Эльнур** (Elnur), создавший одно из крупнейших в мире портфолио по предметной съемке, — ***www.shutterstock.com/gallery-67766p1.html***.

почти всегда разрешает загрузить вне очереди.

StockXpert.com

Это первый среди развивающихся фотобанков, во многом потому, что с ним приятно работать. Несмотря на обязательный экзамен, StockXpert редко отклоняет карточки (на худой конец, делает это уж всяко реже, чем iStockphoto!), а если и отклоняет, то однозначно те, что никогда бы не продались хорошим тиражом. Плюс ко всему тут очень удобно сделана загрузка фотографий, им можно присваивать категории даже тогда, когда карточки вовсю продаются.

Вдогонку

Как вы понимаете, фотобанков очень много и описывать их все просто не имеет смысла. Если вы всерьез решили заняться стоковой фотографией, советуем загружать снимки еще и вот на эти ресурсы: ***http://alamy.com***, ***http://lori.ru***, ***www.rosfoto.ru***, ***www.crestock.com***, ***www.123rf.com***, ***www.bigstock-photo.com***, ***http://albumo.com***, ***http://yaymicro.com***, ***www.can-stockphoto.com***.

■ ■ ■

Каждый день в мире открываются новые журналы и сайты, бильдредакторы сбиваются с ног, выискивая фотографии для обложек и буклетов, и стоковый бизнес с его пассивным доходом становится все привлекательнее.

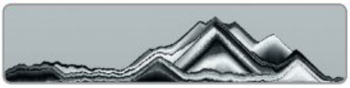
P.S. За советы и предоставленные фотографии редакция благодарит Ксению Римскую, Сергея Пристяжнюка, Данила Чепко (фотобанк «Лори»), Ричарда Блакера (Fotolia), Павла Лосевского (Fotolia), Ольгу Лябкину (Fotolia) и фотографа ioannis kounadeas (Fotolia). ■

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

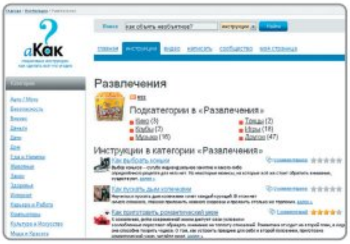
Песчаные дюны



http://thisissand.com

О том, где в интернете можно порисовать, мы вам уже рассказывали в статье «**Интернет-творчество**» (см. «Игроманию» №9'2008). Там мы использовали виртуальные краски, фломастеры, карандаши, ручки, текстуры и даже фотографии. На **Thisissand.com** же можно рисовать при помощи... песка. Стоит нажать на левую кнопку мышки — и из курсора начинают сыпаться песчинки различного оттенка. Можно насыпать целый Эверест или сделать песчаный пляж, а то и вовсе попытаться создать идеально ровную поверхность (это, кстати, сложнее всего).

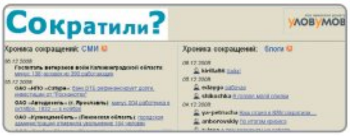
А как?



http://akak.ru

Сайт «**А как?**» — попытка собрать в одном месте инструкции на самые разные темы. Здесь в наглядной пошаговой форме расскажут, как приготовить романтический ужин, путешествовать автостопом, пускать дым колечками и даже как избавить кота от диареи (в виде пошагового руководства это выглядит очень комично).

Хроника сокращений



www.sokratili.ru

Проект на злобу дня. На фоне мирового кризиса множество людей теряют работу. На сайте «**Сократили?**» ведется хроника событий: отдельно собирается информация из газет, новостных сайтов и блогов пострадавших.

Специалиста вызывали?

http://myoncon.ru

Чтобы найти в Сети специалиста в любой области знаний, приходится потратить немало времени. На форумах обычно обитают лжепрофессионалы, которые лишь запутывают ситуацию, и банальный вопрос «какая видеокамера лучше?» выливается в многочасовое обсуждение, а какие вообще бывают камеры, кто какими пользовался и почему крышечка батарейного отсека снабжена специальной защелкой.

На **Myoncon.ru** все ответы дают лишь настоящие профессионалы своего дела из самых различных областей. Врачи и банкиры, IT-администраторы и веб-программисты, спортивные тренеры и психологи.

Ход конем

www.chesspark.com

Кого только не объединяют социальные сети. Одноклассников и сослуживцев, родственников и любителей рисовать... Но вот так, чтобы социалки организовывались вокруг какой-то одной игры, нам видеть еще не доводилось. **Chesspark.com** — это социальная сеть поклонников шахмат. Причем здесь можно не только разбирать различные партии и выяснять, почему Капабланка сыграл с Ласкером именно так, а не иначе.

Играть с другими участниками, естественно, можно. Достаточно подобрать себе соперника по силам (специальная таблица мастерства прилагается) и запустить виртуальную доску. Кстати, не удивляйтесь, если поглазеть на ваш матч сбежится несколько десятков праздношатающихся шахматистов.

В продолжение шахматной темы рекомендуем заглянуть на ***http://crowdchess.com***. Функций для общения тут поменьше, зато здесь принято играть в шахматы... пять на пять. Пятеро шахматистов играют за белые фигуры, пятеро за черные. Какой ход совершить, решается народным голосованием. Выглядит немного безумно, каждая партия напоминает эдакий балаган, где каждый пытается отстоять собственную позицию. Зато наблюдать за всем этим со стороны необычайно весело.

Выход есть, торг уместен!

http://grumy.ru

Grumy.ru — интернет-издание с отдельными признаками социальной сети, которое предельно неформально пишет для офисного планктона о местах работы другого офисного планктона. Планктон, в свою очередь, воодушевленно и местами даже остроумно проходится по всем модным трендам, начиная с кризиса и конституции и заканчивая дураками-работодателями и историями ночных бомбил.

Внимания удостаиваются только компании, симпатичные редакции, и только из области IT, дизайна, рекламы и московской журналистской тусовки (все компании такие же неформально-своенравные, как и «Груми»), но иногда проскальзывают вакансии, как будто пропущенные цензурой, вроде учителя иностранного языка или информатики за 50 тыс. рублей в месяц.

Виртуальная корзина

http://storytlr.com

Storytlr.com — очень удобная штука для тех, кто ведет сразу несколько блогов, постоянно заливает фотографии на фотохостинги, да еще и выкладывает видео в Сеть. На этом сайте можно собрать воедино всю свою интернет-активность: записи, фотографии и видео будут появляться в хронологическом порядке, при этом их можно комментировать и транслировать в RSS-ленту.

ФЛЭШ ИГРЫ

Андрей Мирошниченко

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Осьминог-бурильщик

www.newgrounds.com/portal/view/471065

TentaDrill — медитативная аркада про маленького розового осьминога. Путешествуя по подводным уровням, головоногий моллюск не только сражается с врагами, но еще и прокладывает себе путь сквозь кораллы и каменные стены при помощи хитроумного прибора, закрепленного на голове.

Прикладная магия

http://armorgames.com/play/2785/hey-wizard

Молния испепеляет, волшебная рука помогает забраться на уступы, а файерболы включают форсаж — и добрый волшебник воспаряет над землей. Чтобы пройти каждый уровень, все эти способности придется комбинировать в самых необычных последовательностях, да еще и прокачивать в определенные моменты самый необходимый из навыков.

Военный хирург

www.hallpass.com/media/darkcut3.html

Вокруг взрываются снаряды, свистят пули, бойцы рвутся в атаку, а вы не знаете, как пережать артерию раненому, которому оторвало руку. Пришить ротному палец, когда с неба пикируют вражеские бомбардировщики, тоже непросто. А чтобы выжила санитарка, которой осколком ампутировало обе ноги, надо действовать просто с феноменальной скоростью.

Dark Cut 3 дает вам уникальную возможность попробовать себя в роли полкового врача. От того, насколько быстро и ква-

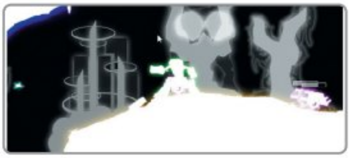
лифицированно вы будете выполнять свою работу, зависит жизнь людей. Если нервишки пошаливают, то настоятельно рекомендуем обойти Dark Cut 3 стороной: всевозможные гнойники, переломы и раны здесь показаны с фотографической точностью.

Мечом пополам

www.monkeydonkeygames.com/game/3936/Armed-with-Wings-2.html

Armed with Wings 2 — один из самых зрелищных флэш-платформеров современности. Ощущения от игры чем-то напоминают **Fancy Pants**, только здесь к скоростному бегу и выверенным до миллиметра прыжкам добавлен еще и серьезный файтинг.

На защите зданий



www.arcadebliss.com/online/games/towering-forever

Чтобы защитить базу от нашествия вражеских роботов, в **Towering Forever** недостаточно просто махать кулаками своей боевой машины, необходимо строить на пути вражеской стальной орды различные здания. Некоторые ослабляют воздушные цели, некоторые снимают защиту с землеройных машин, есть и такие, которые наносят критический урон. После этого добить неприятеля можно буквально за пару ударов.

Мотодраки

www.nitrome.com/games/flipside

Компания **Nitrome** известна тем, что создает флэш-игры в стиле пиксель-арт. **Flipside** — не исключение. Управляя мультяшным кибермотоциклом, необходимо прийти к финишу первыми. Вот только сражаться приходится не только с соперниками (управляемыми AI или вполне реальными, подключившимися к вашей игре через интернет), но и с гравитацией. Если вовремя не набрать скорость, то ваш мотоцикл просто не сможет преодолеть крутой склон; если не нажать «турбо», стальной конь свалится с потолка.

Мототриал на столе

www.flashgames247.com/play/921.html

На улице всех любителей мототриала праздник: спустя почти год ожиданий на свет появилась четвертая часть лучшего мототриала на флэше — **Bike Mania**. Физический движок остался прежним, создатели лишь немного довели до ума управление мотоциклом. А вот место действия... В первой части мы катались по искусственному ландшафту, во второй прыгали по крышам автомобилей, третья забросила нас на дальний север, в четвертой же нам предлагается прокатиться по... офисному столу. ■

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Человек на протяжении своей жизни обрастает вещами, как дерево — годовыми кольцами. Чем ближе мы подбираемся к «просветленной» старости, тем большее число предметов скачет за нами, весело подпрыгивая и тормозя движение. Сразу вспоминается кошка, которой привязали к хвосту консервные банки, и вот она несется по улице с ужасом в глазах и мелодичным позвякиванием за спиной.

Консервные банки у всех разные — зависит это в первую очередь от того, чем человек увлекается. Взять, к примеру, рыбаков. Десятки удочек и катушек, тысячи метров лески и сотни блесен, мириады поводков и грузил, крючков и кембриков, поплавков и мормышек... Большая часть всего этого хлама (хотя, с точки зрения рыбака, — вещей необычайно нужных и полезных) не используется, зато мирно пылится на полке и греет душу.

У компьютерщиков и игроков свои особенности. Пять-шесть дорогих мышек, с десяток ковриков (один лучше другого), пяток клавиатур, MP3-плееры, множество флэшек, несколько разобранных на составляющие системных блоков (начинка уже безбожно устарела, но не выбрасывать же!), компьютерные журналы (пыль не сдувалась несколько лет, но это же раритет!) и брошюры, несметное число плакатов и постеров, наклейки и сувенирка с выставок... Один мой знакомый раз в три года производит санинспекцию антресолей и пыльных полок. Все вещи, которые за отчетный период ему не понадобились, отправляются прямиком на свалку. Интересный и довольно трезвый жизненный подход.

Но это все так, отстраненное размышление, чтобы не забывали, что вы в первую очередь люди, а не сумма предметов, которые вас окружают. На этой заумной ноте самое время переходить к разбору ваших не менее заумных в этом номере писем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Рада видеть вас уже в новом году. Вечно Старпом со своими злонамеренными умозаключениями с места в карьер. Я вот нисколько не согласна с тем, что ото всех вещей надо безжалостно избавляться. Это же так замечательно: полистать старые выпуски журналов, вспомнить игры, покопаться в древнем системнике — я вот уже почти забыла, как выглядели процессоры лет шесть назад. Вещи вокруг нас — это не обязательно мусор и «груз времени», можно ведь относиться к ним еще и как к памяти. Я вот, например, именно так и поступаю.

А теперь усаживайтесь поудобнее, заваривайте чай покрепче и давайте вместе с вами разберем письма этого номера. Ведь вы, я надеюсь, не просто наши ответы читаете, а еще и сами думаете, как ответили бы на вопросы, это ведь тоже очень интересно.

ПИСЬМО НОМЕРА

АНАТОМИЯ УЖАСА

Привет, Светлана и Старпом. Я играю в самые разные игры и смотрю самые разные фильмы, но больше всего удовольствия получаю от хорроров. Когда тебя пугают, особенно если делают это профессионально, то полностью переключаешься на собственные ощущения, суета и заботы реального мира отходят на второй план. Но вот какой вопрос меня волнует. А почему, собственно, мы боимся того, чего боимся? Темнота, монстры, кишки, размотанные по полу, кровь, гнетущая тишина...

Если логически рассмотреть каждый этот элемент, то ничего страшного в нем, в общем-то, нет. Но когда дело доходит до практики, то становится страшно. Коридор без лампочек, протяжный вой вдали, шорохи, луч фонарика, рыскающий по стенам. Если при этом на дворе ночь, а ты сидишь с приглушенным светом, то натурально по коже начинают бегать мурашки. Расскажите поподробней о приемах, которыми нас, игроков и киноманов, пугают, и объясните, наконец, с чего вдруг все это так страшно? — *Леонид Паратнов*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(СТИРАЛ ШТАНЫ ПРО ЗАПАС)

А-а-а! Что же сказать? А вдруг я не знаю ответа? Ой-ой-ой, сердечко зачастило, ладошки вспотели, штанишки набухли влагой... О нет! Так и в лужу сесть недолго. Страшно!

Большинство способов, которыми нас пугают в играх и фильмах, довольно примитивны и основаны на исконных, инстинктивных человеческих страхах. И самый основной из них — страх смерти.

Многие говорят, что смерти бояться глупо, негоже, бессмысленно... Это все замечательно, но стоит взглянуть на вопрос немного с другого ракурса. Страх — это не что-то постыдное, это эволюционно обусловленная реакция организма на какую-то ситуацию. Страх нужен для того, чтобы этой ситуации максимально быстро избежать. Все, кто в опасных ситуациях не боялся, давно вымер. Остались те, кто боялся и вовремя сделал ноги, или напал, или громко закричал, или сначала закричал, потом напал, укусил и только потом быстренько убежал.

Давайте двигаться прямо по пунктам и по ходу дела разбираться, как страх проявляет себя в различных ситуациях.

Темнота. Каким бы смелым и отважным ни был человек, а в своем дремучем прошлом все мы с вами сидели на пальме, жевали листочки и бананы, а внизу, под пальмой, нас подстерегали страшные львы, тигры и медведи. Иными словами, очень долгое время мы находились не на самой верхушке пищевой пирамиды.

Охотились на нас преимущественно ночью. Потому в темноте глаза хищников видят относительно неплохо, а вот у обезьянок, которые активны преимущественно днем, с ночным видением серьезные проблемы. Темнота таит в себе неизвестное и потенциально опасное. Вот и теперь, даже если мы видим темноту лишь на экране, в кровь выбрасывается изрядное количество гормона страха — адреналина. Сосуды сужаются (конечности холодеют, кровоток в мышцах улучшается), зрачок расширяется (чтобы лучше видеть возможного врага), сердце бьется чаще (чтобы побыстрее убежать), тело покрывается мурашками (это рудиментарный рефлекс, который когда-то заставлял шерсть на теле становиться дыбом — так ты кажешься больше, и тебя, возможно, не съедят).

Резкие, необычные звуки. Еще один способ запугать человека. Любой непривычный звук сигнализирует о нестандартной ситуации. Что-то случилось! То ли тебя бегут есть, то ли что-то где-то сломалось и сейчас ты грохнешься с большой высоты, а то и вовсе тебе уже отгрызают ногу, а необычный звук — аппетитное причмокивание и хруст костей. Реакция в данном случае самая прямая — от слухового анализатора в продолговатый мозг, а оттуда прямиком в надпочечники. Даже самый смелый человек не может проконтролировать этот страх: мобилизация наступает вне зависимости от нашего желания.

Быстрые, резкие движения. Заметьте, большинство монстров в играх и фильмах нападают стремительно. Рывком, из-за угла. И мы аж подпрыгиваем на стуле. Тут работает уже другая связка — зрительный анализатор/лобные доли/продолговатый мозг/надпочечники. Любой быстро движущийся объект — это потенциальный хищник. Пока медленные большие полушария еще разберутся, что это там так быстро перемещается, организм уже готов к действиям.

Стремительная смена обстановки. Еще один излюбленный трюк режиссеров и геймдизайнеров. Только что все было хорошо, и вдруг тишина, птички смолкли, тучи сгустились, откуда-то пошли непонятные звуки, заиграла тревожная музыка. Задействованы сразу все наши анализаторы — ум еще не разобрался, что случилось, а адреналин уже литрами вкачивается в кровь.

Музыка. Кстати, о музыке. Вы когда-нибудь задумывались, почему одну музыку мы воспринимаем как тревожную и «опасную», а другую — как веселую и безмятежную? Ученые вот давно провели анализ и выяснили, что мелодии, которые вызывают у нас дискомфорт и чувство тревоги, во-первых, неритмичны (не знаешь, что будет дальше), во-вторых, напоминают опасные звуки из живой природы (рев хищника, жужжание пчелы, карканье ворон), в-третьих, в тревожных мелодиях очень много переходов от высоких тональностей к низким. Наш слух не успевает приспособиться к столь резкой смене звучания, мозг начинает паниковать.

Страшные монстры. А почему, собственно, страшные? Ну, физиономии кривые, ну, кишки торчат, ну, сырое мясо вместо кожи... Жутких тварей обычно, как конструктор лего-го, комбинируют из элементов, каждый из которых в отдельности вызывает либо неприязнь, либо страх. Перекошенная морда и отсутствие губ — звериный оскал; оголенные мышцы и кости — прямой сигнал о том, что тут только что кого-то съели. Двигаются такие твари, кстати, тоже очень похоже на какого-нибудь хищника (чаще всего используют модель поведения пауков).

Это лишь основные способы запугивания. А сколько еще второстепенных? Например, в хоррорах нас постоянно запихивают на роль жертвы, отбирая оружие или ограничивая число патронов. Или вот еще тонкий прием — подавать сюжет урывками, загадками, недосказанностями, чтобы игрок никогда не знал, как будет развиваться ситуация.

Кстати, несколько слов о том, почему некоторых людей хорроры пугают, а некоторые смотрят на такие игры с недоумением. За реакцию страха в нашем организме отвечают два гормона. Адреналин и норадреналин. Как работает адреналин, мы с вами уже разобрались. А вот норадреналин как бы помогает адреналину. Он улучшает мозговое кровоснабжение (чтобы от сужения сосудов мы не грохнулись в обморок) и стабилизирует работу сердца (чтобы не умерли от инфаркта). Если у человека во время стресса выделяется больше норадреналина, то эмоционально он переживает страх значительно легче, чем человек, у которого преобладает выброс адреналина. А уж если ужасы происходят не в реальной жизни, а на экране монитора, то высокий уровень норадреналина вообще сглаживает страх.

Вот такую страшную картинку прислал нам Игорь Малеваный. Прямо в тему письма «Анатомия ужаса».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ТРЯСЛАСЬ ОТ СТРАХА)

Похоже, у меня преобладает адреналин, а норадреналина совсем мало, потому что я в хорроры ночью стараюсь не играть. Недавно Dead Space проходила, но специально запускала его днем.

Рассказать же хотелось еще вот о чем. В ужастиках нас постоянно якорят. Это чисто психологический прием. Если привязать к какому-то страшному моменту любое другое совсем нестрашное действие, то потом, чтобы вызвать страх, достаточно это нестрашное действие воспроизвести. Например, перед нападением монстра проигрывается какой-то звук (в других ситуациях его бы никто не испугался) или определенным образом меняется мир. После этого игрок будет довольно долго реагировать на такой звук страхом, даже не осознавая этого.

И, Старпом, ты совсем забыл про классический способ запугивания. Чтобы заставить сердце биться чаще, достаточно показать кровь, девяносто ударов в минуту обеспечено.

Кстати, уважаемый Леонид, не забудьте связаться с нами по поводу приза. Вам достанется коробочка с **GTA 4**.

ПИСЬМО №1

ИГРОВОЕ ПРОШЛОЕ

Света, Старпом, вы уже неоднократно вспоминали про свое игровое прошлое. Как играли на БК 0010-01 и «Спектруме». Но ведь тогда совсем не было игровых журналов, игры официально, наверное, тоже никто не продавал (я как-то слабо себе представляю, чтобы кто-то возил лицензию для «Спектрума»). Расскажите, а как жилось простым игрокам? Думаю, многие ваши читатели начали играть уже во времена Quake, а что было до этого, даже не подозревают. — *Всеволод Иванов*

СВЕТЛАНА: Предаваться воспоминаниям можно до бесконечности, поэтому я попробую лишь в общих чертах обрисовать картину, какой она была в конце 80-х — начале 90-х. В магазинах «Электроника» можно было купить замечательный компьютер БК 0010-01 (или одну из его модификаций). Стоило это чудо отечественного компьютеростроения две-три месячные зарплаты рядового жителя СССР, поэтому покупка была самым настоящим священнодействием.

СТАРПОМ: Не забывай, в то же самое время можно было стать счастливым обладателем не только БК, но и «Спектрума». И для рядового игрока именно этот компьютер был пределом мечтаний. На БК игр было не так уж много, да и те, что были, не блистали. А на «Спектруме», или, как его тогда чаще называли, «Синклере», толковых игр было просто огромное количество.

Что касается самого компьютера, то дешевле всего было брать не уже готовую машинку, а конструктор «собери свой «Спектрум» сам, если сможешь». Набор микросхем стоил в два-два с половиной раза дешевле уже готового «системника» (на самом деле это был клавиатурный блок, в который был вживлен и процессор, и оперативная память,

и все остальное). Отлично помню, сколько друзей с дикими воплями несли дорогущий набор на помойку, — с первого раза собрать получалось далеко не у всех, а купить детальки отдельно было крайне сложно. В итоге цена самосборного агрегата получалась такой же, если не дороже (приходилось брать два-три набора) уже готового «Спектрума».

СВЕТЛАНА: А я еще помню таинство подключения компьютера к телевизору. «Темпы», которые тогда стояли дома у большинства людей, категорически отказывались дружить как со «Спектрумом», так и с БК, приходилось либо покупать дорогие мониторы (чаще всего ч/б), либо вооружаться паяльником и мастерить RGB-адаптер. Или покупать его за совсем нескромные деньги.

Но вот компьютер собран и вроде бы даже работает. Нужно искать игры. Мест сосредоточения игр для всех видов компьютеров в Москве было два. «Горбушка» (уголок Филевского парка у ДК им. Горбунова), где можно было купить самые популярные игры для любой платформы, и «Митька» (Митинский радиорынок) — здесь все новинки появлялись с опозданием максимум в две-три недели после западного релиза (то есть феноменально быстро). Я помню, как мой знакомый заработал огромную сумму, продав за выходные более пятисот дискет с «**Леммингами**» для «Спектрума» (у остальных продавцов игра появилась только через неделю).

СТАРПОМ: Забываешь еще про одну столичную точку. Поклонники «Спектрумов» собирались в Политехническом музее. На первом этаже рядом с кассами можно было купить дискеты и кассеты со сборниками игр (здесь можно было достать или заказать то, чего и на «Митьке» днем с огнем не сыщешь), а в зале музея, на втором этаже, был организован игровой «Спектрум»-зал. На одну машину претендовало по несколько десятков пацанов — чтобы поиграть, приходилось ждать по несколько часов. А чуть позже появился пиратский развал на Кузнецком мосту.

СВЕТЛАНА: А книжки, ты помнишь книжки? Никаких компьютерно-игровых журналов тогда не было. Но в Питере, Москве и Новосибирске энтузиасты выпускали книги типа «100 игр для ZX Spectrum» и «20 лучших аркад для БК-0010-01».

СТАРПОМ: Что значит «помню ли я»? С таких подпольных изданий началась моя журналистская карьера. Первый солюшен писал по игре **Myth**. Страшно вспомнить, с каким трудом я проходил эту игру. Она только-только появилась на «Горбушке», я ее сразу купил, сел играть и... застрял. Два дня не мог пройти, побежал к другу, который уже убил главного босса (звали его, кажется, Хронос)... тут-то и выяснилось, в чем дело. У меня был черно-белый монитор, а у него цветной. Некоторые головоломки в игре оказались построены на цвете, и я со своим ч/б их просто не видел.

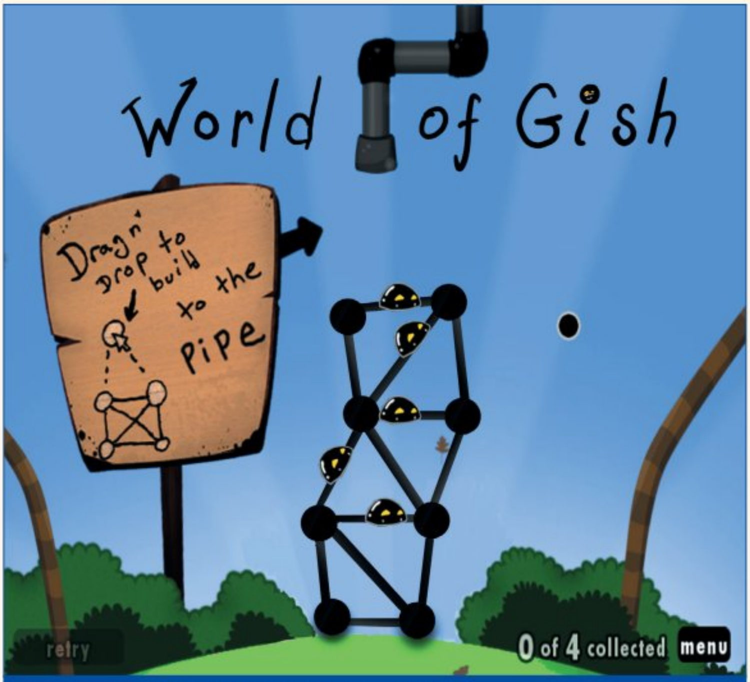
СВЕТЛАНА: До дискет были аудиокассеты. Помню, с каким замиранием сердца я несла домой сборник игр, купленный на сэкономленные на школьных завтраках деньги. И если магнитофон (старенькая «Юность») вдруг зажевывал пленку, это же был самый настоящий конец света.

СТАРПОМ: А джойстики и мыши?! Просто так пойти и купить их было крайне сложно, да и дорого. Как только не выкручивались! Делали из подручных средств, подсматривали схемы распайки в кружках «Умелые руки», перерисовывали от руки картинки из западных журналов. Некоторым «выездные» отцы привозили джойстики из-за границы, и тогда манипулятор шел по рукам... Каждый хотел поиграть хотя бы один вечерок с помощью этого чудо-устройства.

Интересно было. Именно за счет того, что многое было недоступно, почти все приходилось делать своими руками. А сейчас пошел и купил — это уже совсем не те ощущения.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.



Пародия на World of Goo и Gish. Автор — Дмитрий Махлай.

ПИСЬМО №2

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ФИЗИОЛОГИЯ

Драконы, эльфы, минотавры и прочая фэнтезийная живность. С точки зрения анатомии вроде бы все эти бестии устроены довольно логично. А почему таких зверушек нет в реальной жизни? Чем, скажем, дракон или минотавр природе не мил? Или почему среди людей нет длинно-остроухих? Такие полезные приспособления, а эволюцией не предусмотрены. В чем дело? — *Big Flasher (г. Минск)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ОТРАЩИВАЛ РОГА И КОПЫТА)

Сразу вспоминается занимательная история, случившаяся с известным зоологом Жоржем Кювье. Он часто оставался ночевать в лаборатории, и студенты решили над ним подшутить. Один из них нарядился в шкуру быка, осторожно прокрался в кабинет, навис над профессором и загробным голосом пророкотал: «Я тебя съем». Кювье приоткрыл спросонья один глаз, увидел над собой свирепого быка, прошептал: «У тебя есть рога и копыта? Значит, ты — травоядное», повернулся на другой бок и снова уснул.

Законы природы и эволюции немного отличаются от нашей с вами логики. Точнее, даже не так. Логика большинства слишком примитивна, чтобы учесть все факторы, которыми руководствуется природа. Взять, к примеру, минотавров. По сути, это агрессивный бык, который ходит на задних лапах. Вы когда-нибудь пробовали балансировать на двух копытах? Анатомически задние ноги всех копытных сконструированы так, что центр тяжести должен находиться далеко впереди, — иначе нормально бегать не получится. А если центр тяжести впереди, то нужны дополнительные точки опоры — передние ноги. Вот у некоторых хищных динозавров получилось избавиться от передней опоры, так вы и на тело их посмотрите. Тот же тираннозавр — он же как гигантская сосиска на ножках, в длину вытянут, не вверх. А вы говорите — минотавр...

Февраль/February 2009

понедельник monday		2	9	16	23
вторник tuesday		3	10	17	24
среда wednesday		4	11	18	25
четверг thursday		5	12	19	26
пятница friday		6	13	20	27
суббота saturday		7	14	21	28
воскресенье sunday	1	8	15	22	
неделя week	5	6	7	8	9

Февраль/February 2009

понедельник monday		2	9	16	23
вторник tuesday		3	10	17	24
среда wednesday		4	11	18	25
четверг thursday		5	12	19	26
пятница friday		6	13	20	27
суббота saturday		7	14	21	28
воскресенье sunday	1	8	15	22	
неделя week	5	6	7	8	9

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»**: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»**: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

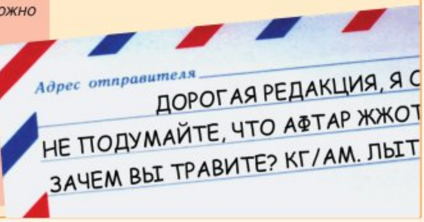
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»**: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



Заостренные уши? Они ведь тоже не просто так. Вытянутая вверх ушная раковина помогает более точно определять положение источника шума по вертикали. У кого в природе есть заостренные уши? У некоторых хищных кошек, которые охотятся с деревьев или на деревьях, в горах (рыси, каракалы). В таких условиях нужно определять, откуда идет звук, с точностью до десяти сантиметров: вертикальные ушки в этом здорово помогают. А человек в основном живет на равнинах, ему такие уши ни к чему, да и не охотится он толком.

С драконами все тоже не так просто. Гигантская летающая хищная ящерица... Начать с того, что при тех размерах, какие обычно приписываются драконам, летать на стандартной маховой тяге вообще невозможно. Планировать — еще куда ни шло, но постоянно махать крыльями, поддерживая высоту, нельзя в принципе. Даже если бы этот живой огнемет мог реять над землей, все элементы скелета у него просто обязаны быть максимально облегченными. Но хищничать с «бумажными» костями, увы, нельзя. Любая буренка ломала бы такому дракону шею одним взмахом хвоста.

Кстати, что-то мы тут разговорились... силы природы, эволюция. Вы же в школе хорошо учились? А если еще и на уроках биологии были внимательны, то должны помнить, что никаких сил эволюции на самом деле нет. Естественный отбор тоже сам никого не отбирает. Есть огромная временная воронка, в которую все живое сыплется как в мусорную корзину. Есть множество ситечек, стоящих на пути, — это условия среды. Те, чьи признаки позволяют провалиться сквозь ситечко, живут дальше. Остальные вымирают.

Поэтому, когда кто-то начинает говорить о том, что природа и эволюция очень целесообразны, а все современные виды идеально приспособлены к условиям своего обитания, мне как-то даже смешно становится. Взяли кучу мусора, засыпали в ведро и получили идеал? Три раза «ха». Просто все эти потенциальные драконы, минотавры и псевдоэльфы (то есть организмы, которые на ранних стадиях своего развития обладали свойствами, которые могли бы способствовать появлению таких фэнтезийных существ) осели на сите естественного отбора раньше других. Но и то, что провалилось, было неидеальным, просто ничего лучше не нашлось.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТУЧАЛА ДВУМЯ СЕРДЦАМИ, ДЫШАЛА ТРЕМЯ ЛЕГКИМИ)

Не скажи, Старпом. Теорий эволюции очень много, а ты как влез в ярмо изначальной дарвиновской теории, так из него и не вылезаешь. Ты же не станешь отрицать, что те организмы, что существуют сейчас, очень хорошо приспособлены к среде обитания? Говоришь, не идеально? А как надо? Я бы, конечно, не возражала, чтобы у меня было лишнее сердце, дополнительная пара легких, почка про запас и печенка на вырост. Но ведь когда-то, на заре эволюции, так и было. А потом пропало. То есть, как ты выражаешься, осело на ситечке, оказалось ненужным.

Вот когда кто-нибудь приведет мне пример идеального организма, тогда я, может, и поверю в твою теорию. Но что-то никто не торопится объяснить, как оно «на самом деле надо». А те варианты, о которых рассказывают ученые, все какие-то однобокие. Побольше рук, побольше ног, побольше других органов...

Кстати, в фэнтези описано немало существ, которые эволюционно очень даже могли бы существовать. Виверны, василиски, гоблины, орки, гномы, про эльфов вообще молчу (они от людей мало чем отличаются).

Рисунок Max Payne Rabbids Михаила Рощина.

ПИСЬМО №3

ИЗ ЖИЗНИ ЩЕПОК

Здравствуйте, дорогая «Игромания»! Меня уже долгое время мучает одна идея... Во всех играх главным героем является сам игрок, так? Пора вершить геймплейную революцию — главным героем должен стать NPC, а вы — его постоянная тень, которая все время находится на втором плане.

Пример на скорую руку. Half-Life 2, вы — обычный боец сопротивления. Происходит атака страйдеров на аванпост, и тут вам достается потрясающая возможность проявить себя — у вас в руках ракетная установка, а перед вами только что прошел не заметивший вас страйдер. Вы уже вскинули свое оружие и почти навели прицел, как тут... на вас набрасывается притаившийся охотник. Вы уже прощаетесь с жизнью, но в этот момент Гордон Фримен сбрасывает с вас охотника, наполняет его свинцом и успевает взорвать того самого страйдера, который должен был сделать вас героем.

«С-с-спасибо», — выдавливаете вы, Фримен убегает по своим делам, а случайный NPC говорит вам: «Ох уж этот Фримен, выскочка, да и только». Да, он просто завидует ему.

Такой геймплейный ход можно провернуть и на, скажем так, моральной основе — став настоящим героем, игрок понимает, что не так уж это и легко — быть всесильным. Это ведь гениальная идея! Не понимаю, почему эту идею до сих пор не использовали?

Алексей Атаков (г. Якутск)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПРЯТАЛАСЬ ЗА ШИРОКУЮ СПИНУ ФРИМЕНА)

Мне самой неоднократно приходила в голову подобная мысль. Здорово звучит, но если вдуматься, то идейка так себе. Вот в кино подобный прием давно используется. Раньше фильмы снимали преимущественно про героев, но потом все чаще стали переходить на менее мужественные образы.

Казалось бы, что мешает сделать то же самое в играх? Вот только при просмотре кино нет соревновательного духа. Вы не вживаетесь в роль главного героя, вы лишь сопереживаете ему. А в играх все иначе — здесь вы главный герой вне зависимости от того, чью роль играете. И если у вас перед глазами постоянно маячит более крутой персонаж, которому все дается легче, все он делает совершеннее, то начинаешь чувствовать себя неполноценным.

Одно дело, если по сюжету ваша роль не главная (такого ведь много и в современных играх, взять ту же серию Call of Duty — там вы обычный боец, не герой), совсем другое — вводить искусственные ограничения, постоянно давать понять, что ты не лучший. Иными словами, можно давать игроку маленькую роль, но нельзя отнимать у него возможность стать героем.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПОДЖАВ ХВОСТ, ПРЯТАЛСЯ В КУСТЫ)

А я бы с удовольствием ударился в другую крайность и сделал бы игру про... труса. Допустим, про бойца Второй мировой, который, поджав хвост, бежит с поля боя. Не спрашивайте, что может пропагандировать такая игра. Речь не о пропаганде, а о новом игровом опыте. Трусы были и есть всегда, отвернуться от этого факта нельзя. Вы только представьте, сколько необычных геймплейных находок можно сделать.

Вот вы рветесь в тыл армии, пытаясь миновать заградотряды. Вот скрываетесь в лесах, где кишмя кишат партизаны, встречаться с которыми ой как не хочется. Вот зарываете партбилет — не дай бог возьмут в плен и расстреляют. Вот прячетесь в деревне и под покровом ночи крадете из дома бедного крестьянина краюшку хлеба. Вот вступаете в спор с самим собой — угрызения совести и все такое.

При этом никто не мешает к концу игры разыграть сцену раскаяния и искупления кровью, то есть добавить парочку «геройских» моментов, реабилитировав персонажа в глазах игрока.

Современным играм не хватает новых идей. Злокачественная опухоль клонирования пожирает их изнутри. При этом нестандартные решения лежат на поверхности — разработчики просто боятся выскочить из колеи и сделать что-то нестандартное (даже в рамках уже существующих жанров).

ПИСЬМО №4

И СМЕХ И ГРЕХ

Почему в играх от первого лица, опуская камеру вниз, максимум, что мы видим, — это носки ботинок? Я всегда считал, что создатели игр стараются приблизить виртуальный мир к реальному: физикой, разрушаемостью, жизнью. Так почему же не видно тело? Неужели это так сложно? — *Владимир Татарников*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАЗГЛЯДЫВАЛ ОКРЕСТНОСТИ ПУПКА)

Технически нет ничего проще. Модель ведь в любом случае отрисовывается, а для главного героя, когда он смотрит вниз, она специально удаляется.

А вот с точки зрения удобства... Оторвите пятую точку от кресла, встаньте прямо и взгляните под ноги. Много углядели? Верно, только грудь, даже носков ботинок не видно. Реальный человек, когда смотрит себе под ноги, наклоняется. В играх этот элемент анимации чаще всего опускают: слишком много мелких быстрых движений мы совершаем при помощи мышки, если все их отображать на модели, то она будет дергаться, как эпилептик во время приступа.

Плюс — представьте, что вы в игре подошли к обрыву. Чтобы заглянуть за край, вам придется опускать голову вниз заранее. Это очень неудобно. Решить эту проблему можно, сделав для наклонов дополнительную кнопку управления, но это уже перебор. А уж насколько неудобно совершать прыжки вниз, если видишь не все пространство у себя под ногами...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ГОРДО ВЫПЯЧИВАЛА ГРУДЬ)

Я тут пошлость подумала. А что в такой ситуации пришлось бы делать Ларе Крофт, если бы про нее сделали игру от первого лица? Бюст-то у нее немаленький. Чтобы увидеть собственные ноги, пришлось бы наклоняться очень сильно. А если лифчика нет? Это же бюст свисать начнет, да еще и покачиваться в такт бегу. Все игроки моментально забыли бы про игру, только на грудь бы и пялились.

Когда в играх я вижу красоток с третьим размером груди, бегущих со скоростью спринтера, то начинаю думать, что разработчики ничего не понимают в женской анатомии. Вот ребята из старших классов, которые собираются вокруг беговой дорожки, чтобы посмотреть, как их сверстницы сдают стометровку, понимают, куда надо смотреть. В играх же этот момент очень сильно упрощен. А вы говорите — реализм!

Кинофутбольное творчество Ивана Хохлачева.

РАЗМЕР — НЕ ГЛАВНОЕ

Высылаю вам несколько фоток макета, который сам разработал, ну и сделал, естественно. Жаль, что к декабрьскому номеру не успел. Надеюсь, что письмо дойдет до адресатов и будет прочитано. Если это произойдет, то картинки напечатают, я уверен на 99%. А вот если вы еще и на мой вопрос ответите, то обещаю покупать ваш журнал до конца жизни!

Что делать теперь с этой дубиной из пенокартона? Банально повесить на стенку и любоваться ей в закрытой комнате как-то скучно. А кому нужно неюзабельное оружие из выдуманного мира?

P.S. WoW бросил полгода назад. Стал человеком, а был кучкой кода и пикселей. Кстати, есть снимки из цикла «Как делался варглейв». Если хотите, пришлю.

Спасибо за внимание, успехов и роста вашему журналу, Greg F.

СТАРПОМ: Ну что тут скажешь, потрясающий варглейв получился. Несмотря на то, что фанатом WoW не являюсь, повесил бы такой на стену и наблюдал бы за реакцией друзей, подставляя им чашечки для стекающей слюны. Прислать нам работу в редакцию не предлагаю, потому что, во-первых, наверняка «такая корова нужна самому», во-вторых, не так просто переслать столь большую штуковину.

СВЕТЛАНА: Мне даже страшно представить, сколько некоторые поклонники WoW могут отдать за такое произведение искусства. Что делать, спрашиваете? Самый простой вариант — продать (и неплохо на этом заработать). А можно подарить другу — фанату WoW. Или выезжать с «инструментом» на WoW-сейшены и красоваться там.

ПИСЬМО №5

Странная штука человеческая память. Некоторые на первый взгляд малозначимые вещи мы запоминаем значительно лучше, чем куда более важные. Какой-нибудь второстепенный момент игры может врезаться в память значительно сильнее, чем, допустим, главный герой.

Почему так сильно разрекламирован кубик из Portal? Он же в игре всего в одном эпизоде появляется и очень быстро исчезает. Почему «дружок» — самая запоминающаяся вещь из игры? Почему он известен больше, чем сам Portal? Лично я вообще его не запомнил, зато мне врезалась в память GlaDOS.

Что заставляет нас думать о какой-то одной незначительной вещи из игры? Что с чем ассоциируется — кубик с Portal или Portal с кубиком? Такая же вещь и с Half-Life. Ломиком-то надо всего один раз проделать дырочку в заборе, в основном Гордон бегает с дробовиком или автоматом. Но запоминается именно этот предмет! А не гипноз ли это вообще?

С уважением, Flack

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СКРИПЕЛА ИЗВИЛИНАМИ)

Самый настоящий гипноз, используемый повсеместно в рекламных целях. Наша память очень избирательна. Она зачастую не фокусируется на глобальных и значимых вещах, зато четко фиксирует внимание на мелочах, выбивающихся из общего ряда. Простой пример. Знакомимся мы с человеком, а у него расстегнута ширинка. Понятно, что для знакомства эта деталь не имеет ровным счетом никакого значения, но запомним-то мы что? Пиарщики этим свойством умело пользуются. Поэтому «Билайн» у нас — это пчелы, МТС — привет из курятника, а «Макдональдс» — уродливый красноносый клоун.

С играми аналогичная ситуация. По возможности разработчики и издатели стараются выделить какие-то элементы игры, что-то яркое и запоминающееся, и использовать их в рекламных целях.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Во многих играх, где мир пережил ядерную войну, пейзаж всегда примерно одинаковый: пустоши, развалины, мутанты и изредка сушеные останки деревьев. На последний объект я и хочу обратить внимание. Из школьного курса биологии мы помним, что растения — единственный источник кислорода, и без них человечество скоропостижно сыграет в ящик. Чем тогда дышат в пустошах? — *Максим Усенко*

СВЕТЛАНА: Наверняка у них где-то припрятан адронный... генератор кислорода. Без этого, как вы, уважаемый Максим, верно подметили, жизнь в постъядерном мире очень быстро бы закончилась.

СТАРПОМ: Кстати, мнения насчет того, как быстро мы бы все вымерли, если бы с Земли исчезли все растения, разнятся. Одни ученые говорят, что несколько дней, другие, что несколько месяцев. Проверять, правда, совсем не хочется.

Здравствуйте! Я живу в Казахстане, и мне очень хочется участвовать в ваших конкурсах, но думаю, что шансы выиграть равны нулю, — вам ведь невыгодно отсылать призы за пределы России. Так ли это? — *Кирилл Макиенко*

СВЕТЛАНА: Почтовые расходы — да, возрастают многократно. Но вы же не думаете, Кирилл, что это нас остановит? Граждане других государств неоднократно выигрывали в наших конкурсах, и призы мы им исправно высылали.

С момента выхода журнала в 1997 году стиль обложки (речь о надписи «Игромания») менялся три раза. Дольше всего держится нынешний стиль. Уже восемь лет почти одно и то же. Хотелось спросить, не собираетесь ли вы в ближайшее время менять обложку, ведь в современном мире стиль меняют очень часто. — *Дмитрий Рогов*

СТАРПОМ: Менять логотип точно не собираемся. Ребрендинг в таком формате — вещь крайне опасная. Когда компания Goldstar резко сменила название на LG и одновременно поменяла логотип, продажи ее продуктов резко упали. В 1999 году логотип журнала менялся просто потому, что исходный был совсем уж никудышный — нарисован на коленке за пару часов. Оно и понятно, журнал молодой, все силы кидались на создание гайдов и солюшенов, на большее ни сил, ни денег тогда не было. В 2000 году логотип изменили сознательно. Произошла резкая смена курса — от гайдового «Игромания» начала переходить к нынешнему формату.

Здравствуйте, Старпом и Светлана! В одном из выпусков «Видеомании» Антон Логвинов и Александр Кузьменко разыгрывали сценки из GTA 4 на новенькой Honda CRV. Как я понял, это машина Антона. Как автомобилисту мне стало интересно, какие в редакции у кого машины? Ну а если это тайна, то каким моделям автопрома вы, Старпом и Светлана, отдаете предпочтение? — *Глеб BulL_GTA Иванов (Кемерово)*

СВЕТЛАНА: Одно дело отдавать предпочтение, совсем другое иметь возможность свои предпочтения реализовывать. Если бы средства позволяли и дороги в России были хорошие, я бы, наверное, рассекала на Ferrari 599 GTB Fiorano. Просто потому, что это самый удобный автомобиль, в котором я когда-либо сидела. Но с поправкой на реалии предпочитаю «Мерседес»: даже очень старые машины этой марки прекрасно себя чувствуют на наших дорогах.

СТАРПОМ: Автомобили в редакции у всех разные, от карманных «Смартов» до монументальных «Эксплореров». Я сам большие машины не очень люблю. Для города идеально подходит какой-нибудь проворный хэтчбек, а для внедорожья либо уж радикально («Дефендер»), либо с поправкой на город (табуретка на колесиках Suzuki Jimny).

Почему вы всегда говорите, что Blizzard сделала три великие игры — Warcraft, Diablo и StarCraft? Они ведь сделали еще одну величайшую игру — Rock N' Roll Racing. — *Костя*

СВЕТЛАНА: Тогда уж можно вспомнить еще и Blackthorne. На мой взгляд, ничуть не менее великая игра, чем Rock N' Roll Racing.

Очень часто вам присылают вопросы типа: «А сколько памяти в человеческом мозге?» Да, люди еще не придумали единицу измерения объема собственной памяти. Наш мозг на протяжении всей жизни ведет непрекращающуюся видеозапись. Мы можем вспомнить как отдельные фрагменты, так и детальные подробности

Half-Wars или, если хотите, Star-Life. Автор — Олег Ишков.

чего-либо, что мы когда-то делали. Причем это все сохраняется в памяти так, как оно и было. То есть, если сравнивать с HD-видео, качество человеческой записи превосходит все современные графические технологии. А сколько весит в среднем один HD-фильм? Около 30 Гб. И длится два часа. Предлагаю дальше все измерять в известных всем мега-, гига- и прочих байтах. Получается, что на одни воспоминания у нас уходят десятки терабайт, если не больше. Это не считая всего, что мы читаем, во что играем, что знаем. Хоть текстовые файлы и весят мало, но только за школьный период мы вычитываем гигабайты текста. А игроки? Запоминать сюжет, графику, звук и музыку, которые присутствуют в играх, — на одну игру уйдет еще немало гигабайт... А ведь если игра хорошая, то и полное прохождение можно рассказать! А игр много... Или музыка. Сколько песен мы знаем полностью наизусть? Так что можно спокойно начинать измерять объем памяти нашего великого и бездонного мозга в известных единицах.

СТАРПОМ: Схема отлично работала бы, если бы мы были уверены, что наш мозг записывает информацию в двоичной битовой системе. Во-первых, мы этого не знаем. Во-вторых, вряд ли нейроны работают по этой схеме. И в-третьих, достоверной информации, что все увиденное нами записывается в памяти, нет. Да, под гипнозом люди способны многое вспомнить, но вот проверить, берется ли эта информация из «архива» или синтезируется на лету по отрывочным «скриншотам», еще ни у кого не получилось.

Со мной лично однажды случился инсайт в тему. На экзамене я никак не мог вспомнить информацию из учебника (нужный раздел накануне я просто проглядывал, но не вчитывался). В какой-то момент у меня в памяти всплыли нужные страницы, я чуть ли не дословно переписал с них текст — то есть не вспомнил, о чем нужно писать, а увидел картинку и списал с нее слова. Но даже это не доказывает, что наш мозг пишет видео, — возможно, я все же запомнил текст, а память просто в такой необычной форме вывела мне его в критический момент.

Здравствуйте, уважаемые игроманцы! Можно ли устроиться работать к вам в штат на место прохожденца игр? Обязуюсь брать работу на дом, работать в вечернее время без сверхурочных. Какой у вас график работы? Рабочий день у вас нормированный? Обязательно ли работать в офисе? Можно ли брать работу на дом? Игровые приставки самому покупать или редакция обеспечит? — *Никита Шнайдер, 22 года (будет через 10 лет)*

СВЕТЛАНА: Никита, прохожденцев мы, увы, не берем. А вот высококлассные авторы, отлично разбирающиеся в игровой индустрии и вообще всесторонне развитые, востребованы всегда. Если рассматривать ваш вопрос в более широком смысле, то да — авторы чаще всего работают дома, статьи высылают редакторам по электронной почте, в офисе можно появляться лишь изредка, рабочий день никак не нормирован (главная задача — изучить досконально игру и написать хорошую статью).

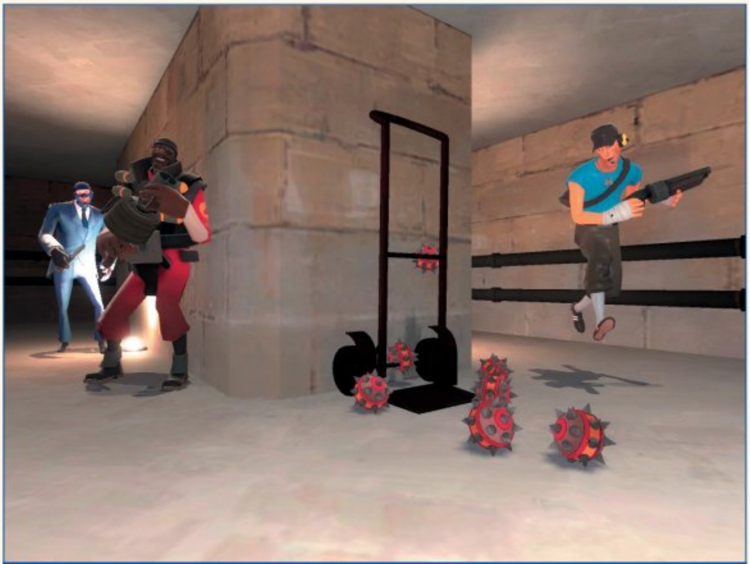
Для меня журнал «Игромания» значит очень многое, я ваш преданный читатель уже долгое время. А что значит для вас этот журнал? (Конечно, кроме работы и заработка денег.) — *Павел Кусков*

СВЕТЛАНА: Если пытаться описать отношение к журналу большинства сотрудников, то наиболее точным определением будет «стиль жизни». Нам интересно то, что мы делаем, поэтому работа и жизнь для нас очень тесно связаны. С одной стороны, это помогает делать более качественный журнал, с другой — не устаешь на работе, потому что не работаешь, а просто живешь.

СТАРПОМ: Хорошо подмечено. Я вот тоже не чувствую идеально четкого разделения на работу и неработу. Все переходы очень плавные, даже увлечения, далекие от игровой индустрии, в той или иной форме имеют завязку на профессиональную сферу.

У вас в журнале постоянно проводятся какие-то конкурсы. Но в большинстве своем задачки довольно простые, реальный выигрыш зависит либо от скорости, с которой ты пришлешь ответ, либо от банального везения — правильно ответивших очень много, победителя выбирают из тысяч претендентов. Давайте уже сделайте какой-нибудь нормальный, сложный конкурс. В «Игрострое» вот у вас был конкурс на модели — там победить было не так-то просто, надо было выложиться. Но моделирование — недостаточно «народная» тема, надо знать соответствующие программы. Сделайте что-то интеллектуальное, но рассчитанное на всех. Помнится, раньше вы в «Почте» такие мозговоротные вещи устраивали, а потом перестали. — *Никита Кислов*

СВЕТЛАНА: В последнее время таких писем приходит очень много. Договорились, в ближайшее время ждите в «Почте» сложный интеллектуальный конкурс.



Полотно «Сюрприз», автор — Klarnetist.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Прежде чем распрощаться, хотелось бы сделать одно маленькое предупреждение. Тут один читатель прислал нам ссылки на аккаунты в «Одноклассниках» и «ВКонтакте», где под нашими со Старпомом именами зарегистрированы совсем даже не мы (и у меня, и у Алексея обнаружилось по несколько двойников — фотографии взяты либо из интернета, либо отсканированы из журнала). Причем эти люди, судя по всему, ведут активную переписку с доверчивыми читателями, отвечают на вопросы, рассказывают о жизни редакции (в которой они ни разу не были). В общем, очень некрасиво себя ведут.

Старпом вот опасается, что кто-то от нашего имени может начать обманывать людей более серьезным образом. Например, собирать средства «на развитие журнала» или еще как-то вымогать деньги. Так что на всякий случай предупреждаем — не верьте, а по поводу достоверности аккаунтов на любом сервисе всегда можно задать вопрос на нашем форуме.

Вот теперь крепко-крепко вас обнимаю, до встречи через месяц.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Подтяните памперсы и держите хвост трубой! А главное, что хотите делайте — тужьтесь, вымучивайте, кряхтите и надрывайте пупки, — но чтобы к следующему номеру прислали нам хотя бы несколько интересных, толковых писем-вопросов. А то за этот месяц столько всякого шлакоблочного трэша насыпалось, что уши у нас тут свернулись в канализационную трубочку. Писем было больше, чем обычно, но вот запах... До скорых встреч, не кашляйте! ■

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Far Cry 2

Чтобы отключить искусственный интеллект противников, надо запустить игру с параметром **-zombieai**. Проще всего это сделать так: кликните правой кнопкой мыши по ярлыку игры, выберите **Свойства** и в графе **Объект** после кавычек через пробел допишите параметр. Вся строка будет выглядеть примерно так: **«C:\Games\Far Cry 2\bin\FarCry2.exe» -zombieai**.

Gothic 3: Forsaken Gods

Найдите в папке **INI** файл **ge3.ini** и откройте его «Блокнотом». В строке **TestMode=false** замените слово **false** на **true**. В игре давите тильду (~), чтобы вызвать консоль, и вбивайте:

God — бессмертие;
Invisibility — невидимость;
Teach all — выучить все способности;
Kill — убивает выделенного персонажа.

Grand Theft Auto 4

Для активации кодов наберите на мобильном телефоне Нико Белича указанные номера:

482-555-0100 — полное здоровье и все оружие;
486-555-0150 — все обычное оружие;
486-555-0100 — все продвинутое оружие;
362-555-0100 — восстанавливает здоровье;
267-555-0100 — снижает уровень преследования;
267-555-0150 — повышает уровень преследования;

468-555-0100 — меняет погоду.

После звонка по одному из нижеследующих номеров перед Нико появится соответствующее транспортное средство:

227-555-0142 — Cognoscenti;
227-555-0100 — FBI Buffalo;
227-555-0147 — Turismo;
227-555-0175 — Comet;
227-555-0168 — SuperGT;
625-555-0100 — NRG900;
625-555-0150 — Sanchez;
359-555-0100 — полицейский вертолет;
938-555-0100 — Jetmax.

В интернет-кафе зайдите на страничку **www.whattheydonotwantyoutoknow.com**. Там вы найдете карты города с указанием местоположения всех трамплинов и голубей.

Легко получить достижение One Man Army (продержаться пять минут при максимальном уровне розыска) можно, угнав вертолет со второго острова и полетев к третьему, пока он еще заблокирован. Поднимитесь на максимально возможную высоту и просто подождите пять минут. Полицейские вертолеты вас не достанут.

Если разбитая машина не заводится, позвоните по любому рабочему номеру телефона (911, например). Когда вам ответят, сбрасывайте звонок. Вуаля, мотор снова работает.

Hinterland

Сохранения для игры складируются в папку **Мои документы/Tilted Mill/Hinterland/saves**. Откройте с помощью «Блокнота» файл **name.sav**, где **name** — имя вашего персонажа. Найдите строку **new Creature(MainCharacter)**. Ниже нее будут строки **AttackBase**, **DefenseBase** и **HealthBase**, числа рядом с которыми обозначают атаку, защиту и здоровье героя соответственно. Перед манипуляциями с ними сделайте резервную копию оригинального файла (если установить слишком высокие

значения, есть шанс, что сохранение перестанет загружаться).

Для изменения количества ресурсов найдите строку **new PlayerTown(gTown)**, а чуть ниже нее — **Food**, **Gold** и **Fame**. Как и с параметрами героя, их можно подредактировать, но, опять же, не выставляйте слишком высокие значения.

Left 4 Dead

В настройках клавиатуры и мыши включите консоль. Во время игры вызывайте ее клавишей ~ (тильда) и вбивайте коды:

sv_cheats 1 — активирует режим читов для всех игроков (работает только при условии, что вы хостите игру);
noclip — прохождение сквозь стены;
god — бессмертие;
give x — дает указанный предмет. Вместо **x** набирайте что-нибудь из этого: **autoshotgun**, **rifle**, **hunting_rifle**, **molotov**, **pipe_bomb**, **first_aid_kit**, **pain_pills**, **gascan**, **oxygen_tank**, **propane_tank**;
ent_fire !self setteam 1 — делает вас зрителем;
ent_fire !self setteam 2 — выжившим;
ent_fire !self setteam 3 — инфицированным;
sv_infinite_ammo 1 — бесконечные патроны;
z_spawn x — призывает указанного вместо **x** врага: **mob**, **witch**, **tank**, **boomer**, **smoker**, **hunter**;
impulse 101 — все оружие и максимум патронов;
buddha — почти то же самое, что и бессмертие: повреждения показываются, но здоровье не убывает;
give health — максимум здоровья;
nb_blind 1 — враги вас не видят;

warp_all_survivors_here — переносит всех выживших к вам;

warp_all_survivors_to_checkpoint — телепортирует всех выживших к ближайшему чекпойнту;

warp_all_survivors_to_finale — отправляет всех выживших в конец четвертой главы;

warp_to_start_area — запускает следующую главу;

Director_force_panic_infinite 1 — принудительно запускает панику;

director_panic_forever 1 — огромное количество зомби.

MySims

Когда вы добудете какую-нибудь эссенцию, сохраните и закройте игру, проследуйте по адресу **Мои документы\Electronic Arts\Mysims\SaveData1** (цифра может быть любая, в зависимости от слота сохранения) и откройте файл **playerRecord.xml** «Блокнотом». В строках вида **<название type=«число»>** будут перечислены эссенции, которые есть у вашего персонажа (слово **название** — наименование эссенции, **число** — ее количество у героя). Замените число на любое другое вплоть до 99 и получите столько единиц данной эссенции. Например: **<applefruit type=«number»>99</applefruit>**.

Need for Speed: Undercover

В меню **Options** выберите пункт **Secret codes** и печатайте:

%%$3/» — 10 000 долларов;

S1D3K1CK — 15 000 долларов;

+)3&>$ — Lotus Elise;

0;6,2; — Lexus IS F;

?P:COL — Nissan 240SX;

!2ODBJ: — Volkswagen R32;

NeedForSpeedShelbyTerlingua — Shelby Terlingua;

)B7@B= — Audi R8;

!K?MMF0 — Camaro Concept;

qlcukc4bqm — Dodge Charger;

!C6;C>E — Dodge Viper SRT10;

2<?P;G — Mitsubishi Lancer;

«90=*6@ — GT-R Police;

d5dviyrlgn — Pontiac GTO;

>8P:I; — Posche 911 Turbo;

!3/$»): — Volkswagen R32.

Prince of Persia

В главном меню выберите пункт **Extras**, далее — **Skin Managers**. Здесь набирайте коды:

525858542 — классический принц;

13372805 — костюм Альтаира из Assassin's Creed.

SAS: Secure Tomorrow

Жмите клавишу **T** (чат) и набирайте:

god — бессмертие;

health — полное здоровье;

ammo — максимум патронов;

armor — максимум брони;

guns — все оружие;

kfa — три предыдущих кода одновременно;

tears — все оружие, бесконечные патроны;

poltergeist — прохождение сквозь стены;

gear — увеличенное здоровье;

maphole — пропуск уровня.

American McGee's Grimm

Найдите файл **GrimmGame.ini** в папке с игрой и откройте его «Блокнотом». Внутри отыщите секцию **[GrimmGame.GrimmLevel]**, а в ней — строку **DarkPointsNeeded**. Измените все числа рядом с ней, кроме самого последнего, на единицы. Тем самым вы достигнете максимального уровня мрачности почти сразу после старта любой сказки.

Warfare

Во время игры жмите **Ctrl** + ~ (тильда) и печатайте:

cheats.giveAbrams(x) — дает указанное вместо **x** количество танков Абрамс последней модификации;

cheats.giveSniper(x) — дает **x** снайперов;

cheats.showAll() — отключает туман войны;

cheats.hideAll() — включает туман войны обратно.

Алмазный меч, деревянный меч

Вызовите консоль клавишей ~ (тильда) и наберите **IncinerateTeam 9**, чтобы сделать героя бессмертным.

Следующие коды набираются в окне ин-

вентаря (вместо **x** указывайте число):

AddMoney x — дает **x** денег;

AddLevel x — повышает уровень на **x**;

AddExperience x — дает **x** опыта;

AddLevelUnarmed x — дает **x** очков навыков рукопашного боя;

AddLevelClose x — ...ближнего боя с оружием;

AddLevelDistant x — ...дальнего боя.

Анабиоз: Сон разума

Консоль включается в настройках и вызывается клавишей ~ (тильда). В ней набирайте коды:

god — бессмертие;

wuss — все оружие;

noclip — прохождение сквозь стены;

health x — дает x здоровья (максимум 100);

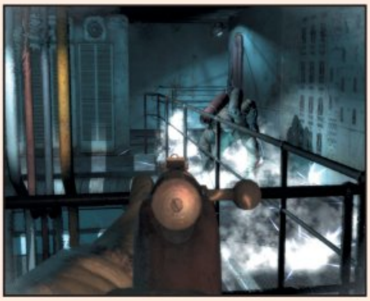
notarget — враги вас не видят;

give all — все оружие и максимум патронов;

give (x) — дает вещь **x**.

Названия вещей:

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik



w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik
w_ragebox.tik

map (x) — запускает уровень с именем **x**.

Названия уровней:

centipede1
centipede2
facade keep
fortress1 pandemonium
fortress2 potears1
funhouse potears2
garden1 potears3
garden2 qlair
garden3 rchess
garden4 skool1
grounds1 skool2
grounds2 tower1
gvillage tower2
hedge1 tower3
hedge2 utemple
hedge3 wchess1
jlair1 wchess2
jlair2 wforest

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Command & Conquer: Red Alert 3

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Call of Duty: World at War, Cesar Millan's Dog Whisperer, Command & Conquer: Red Alert 3, Need for Speed: Undercover, Price is Right, Silent Hill: Homecoming, Tomb Raider: Underworld, Top Trumps: Doctor Who.

Трейнеры: Brothers in Arms: Hell's Highway, Call of Duty: World at War, Europa Universalis: Rome — Vae Victis, FIFA 2009, Gothic 3: Forsaken Gods, Hotel Giant 2, «King's Bounty: Легенда о рыцаре», Legendary, NBA 2K9, Need for Speed: Undercover, Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir, Pro Evolution Soccer 2009, Sacred 2: Fallen Angel, Shaun White Snowboarding, Silent Hill: Homecoming, Sims 2: Mansion & Garden Stuff, Tomb Raider: Underworld, WorldShift.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Принц Персии**», которая в России издается компанией «**Акелла**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

В японской кампании (миссия «Гнев черной черепахи») можно найти офис EA Los Angeles. Если навести на него курсор, появится надпись угрожающего характера, но вы не обращайте на нее внимания, смело уничтожайте здание. В котловане вы найдете ящики с деньгами. Заодно разрушьте соседний корпус, под которым вас дожидается контейнер с повышением ранга. — *Никита Глушков*

Far Cry 2

Хотите увидеть все анимации лечения в игре? Ныряйте в воду и ждите, пока от недостатка воздуха уровень здоровья не упадет ниже последнего деления. Теперь вылезайте на сушу и лечитесь. Герой будет вытаскивать пули и ветки из тела, вправлять вывихнутые конечности, хотя всего лишь задыхался. — *Айрат Шафиков*

Fallout 3

В правом верхнем углу карты, правее «Убежища 92», есть городок Олд-Олни. На его улицах есть вход в коллекторы, в самом дальнем углу которых лежит труп в броне Братства стали. Но броня та не простая, а лечащая, да еще и говорящая: во время боя она постоянно подбадривает вас и кричит лозунги вроде «Пусть жрут свинец!». — *Олег Лисицын*

В «Оазисе» (самый север карты, примерно посередине) живет говорящее дерево Гарольд. Кто играл в предыдущие части **Fallout**, тот наверняка помнит гула Гарольда, у которого на голове росло деревце по имени Боб (или Хер-

берт, как он его называл в шутку). В первом Fallout они обитали в городе Хаб, а в Fallout 2 перебрались в Геко. — *Виктор Мокроусов*

Рядом с Мегатонной можно заметить согнутую высоковольтную опору, похожую на жирафа, жующего травку. Вряд ли это просто совпадение, уж очень велико сходство. — *Антон Васильев*

В Историческом музее (неподалеку от монумента Вашингтона) располагается поселение гулов — Подземелье. Там возьмите у Крауди квест «Контрольный выстрел». Задание несложное: принести четыре ключа от форта и отдать их гулу. Добудьте ключи любым способом, главное — не забудьте поинтересоваться у их держателей, где находится форт Константин. Когда вы принесете ключи гулу, он скажет, что пришло ему время совершить путешествие. Идите следом и дождитесь, пока он выйдет из поселения. После этого его можно смело убивать и забирать ключи. Если вы убили его за территорией Подземелья, то в самом городе с вами будут обращаться как и прежде, а пропажу гула не заметят (карма за убийство Краули не отнимается). Отправляйтесь в форт Константин и проникните внутрь с помощью найденных ключей. За стенами форта вы найдете силовую броню T-51b. Это броня Братства стали из предыдущих частей Fallout. Если надеть ее (вместе со шлемом), то у вас значительно повысятся сопротивляемость радиации и на 1 увеличится харизма. — *Петр Торгачкин*

Sacred 2: Fallen Angel

В месте, указанном на карте (см. первую картинку), находится забавный музей. В нем представлены деревянные модели самых раз-

ных автомобилей: от фургона до болида «Формулы-1». — *Евгений Адерихин*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Call of Duty: World at War

На дополнительном уровне Nazi Zombies (открывается после прохождения игры) можно заполучить в свои руки инопланетный бластер. Правда, при определенной доле удачи. Наберите 1000 очков и откройте дверь с надписью Help. Слева от входа будет стоять ящик со знаком вопроса, в котором за 950 очков можно купить случайное оружие. Когда среди мельтешения стволов увидите бластер (не заметить его трудно, уж очень он контрастирует с обычным арсеналом), давите клавишу **F**. — *Иван Иванов*

Fallout 3

У любого торговца можно без кровопролития забрать все крышки. Для этого вам нужно два одинаковых оружия: одно целое, а другое полностью сломанное. Продавайте целое (не забывайте после каждой операции нажимать «Подтвердить сделку»), потом сломанное. Теперь покупайте нерабочее оружие. Результат: у исправного ствола пропадет цена и его можно получить обратно даром. Повторяйте операцию до тех пор, пока у продавца не кончатся крышки. — *Кирилл Воробьев*

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЗУМ

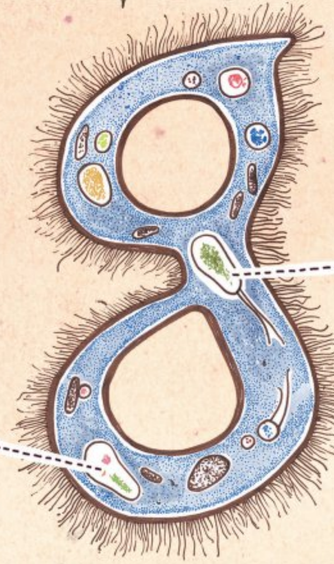


*Рис.*1 Paramecium conquīsītor (*лат. Простейший одноклеточный поисковик*) под микроскопом

Иллюстрации — Андрей Майков

На протяжении всей своей истории человечество выделяло различные события и явления в информацию и знания — в нечто, что может быть передано любому количеству людей и при этом не убывает у источника. Нечто, что приводит к изменению отдельных людей и всего общества. Нечто, что позволяет принимать решения и двигаться вперед.

Петроглифы и язык, книги и библиотеки, базы данных и интернет — все это следствие потребности человека в общении и изменениях. Технологии, появившиеся в середине XX века, позволили осознать существование параллельного мира — мира информации. Предложили нам киберпространство как образ движения в этом информационном мире. Задали вопрос о том, что первично — виртуальность или реальность. Зазеркальный мир, отраженный в мониторе, — не новость, он всегда был и есть в нашей голове, ведь сознание, фантазия и мысли виртуальны. Компьютеры и интернет открыли заново наши глаза, и, подобно кроту, увидевшему небо, мы получили ослепляющие возможности взаимодействия и управления информацией, что, в свою очередь, необратимо изменило наш образ жизни.

Давайте посмотрим на жизнь любого отдельно взятого человека и спросим себя, чем он занимается. Кто-то учится, кто-то растит детей, кто-то работает, кто-то рисует. Однако все наши занятия лишь видимость более глубокого процесса — движения в мире информации. Мы читаем, смотрим видео, слушаем музыку, общаемся друг с другом, путешествуем. Активный человек всегда находится в поиске нужной информации, в поиске себя, в поиске чего-то интересного. Обычно это выглядит как нахождение ответов на вопросы, стремление к впечатлениям и развлечениям.

Каждый день мы добываем информацию, накапливаем, храним, усваиваем, перерабатываем, передаем. Если вы стесняетесь, то скажу я: человек — это квантовый компьютер. В том смысле, что квантовая физика — это физика возможностей. Человек каждое мгновение вычисляет, в какое состояние возможностей ему перейти. Сидеть или стоять, пойти в гости или в кино, съесть яблоко или банан, прочитать то или это.

Проблема поиска нужной информации — одна из жизненно важных. Информация необходима нам, чтобы успешно совершать выбор возможностей и достигать желаемого. Каждый, кто что-то ищет, может заметить, что искомое часто находится совсем не там, где искалось, и не так, как подразумевалось. Имеет значение не только то, какой информацией уже обладаешь, но и способность быстро обнаруживать новую информацию.

miteigi nemoto, веб-разработчик

Астрономы строят сложные системы телескопов и космических аппаратов, чтобы добывать новые сведения об устройстве космоса для его будущего освоения. Google создает мощнейшие вычислительные центры и передовые технологии поиска, чтобы вся информация мира была доступна каждому.

В III веке до н.э. Александрийская библиотека содержала до 700 тыс. пергаментов. Современная Британская библиотека содержит свыше 150 млн единиц хранения. За последние 2000 лет численность населения Земли увеличилась в 32 раза, а объем единиц хранения, если сравнить две упомянутые библиотеки, — в 200 раз. По оценкам Google, объем всей информации в мире составляет 5 000 000 Тб, а проиндексировано всего 170 Тб. Недостающий объем компания планирует «освоить» за 300 лет.

Несмотря на то что компьютерные технологии существуют уже не первое десятилетие, выделить из гигантского объема сведений те, что нужны в данный конкретный момент, все так же трудно. Развитие средств обработки информации существенно отстает от скорости накопления данных. Поисковые системы, которые стали повседневным инструментом для сотен миллионов людей по всему миру, пока еще примитивны, это лишь начало пути. От них требуется, чтобы они давали осмысленный ответ на запрос, а не набор ссылок, где искать ответ. Чтобы поиск информации не требовал перелопачивания миллионов источников. Чтобы данные можно было получать с различной степенью точности и детальности и при этом не утруждать себя перебором множества источников ради одного предложения, дополняющего картину. По дуновению волшебной кнопки на месте графика мы должны видеть таблицу исходных данных, а там, где была таблица, — видеть график.

Природа информации (читай: мира) настолько обширна, разнородна и сложна по структуре, что мы придумываем разные формы ее представления, чтобы взглянуть под разными углами и определить взаимосвязи — игры, схемы, карты, таблицы, книги, статьи, журналы, музыка, видео, фотография, энциклопедии, справочники, рефераты, трехмерные модели, дневники, сайты и т.д. В сущности, каждый человек — это еще одна форма представления и обработки информации. Обратитесь к повару, и он расскажет вам, как готовить плов. Обратитесь к юристу, и он расскажет о новом законе. Каждый человек представляет собой информационный ресурс. Именно поэтому между терминами «человеческие ресурсы» и «вычислительные ресурсы» в бизнесе все чаще ставится знак равенства. Сплоченные команды людей способны на невероятные достижения, так же как объединенные в сеть компьютеры способны на вычисление сложных задач.

В современном мире важна не только информация сама по себе, но и то, в какой форме она представлена, а порой форма становится даже важнее. Иными словами, по житейскому закону наименьшего сопротивления, информация, представленная в лучшей форме, становится более востребованной сама по себе. Читается то, что легко читать. Посещаются те заведения, до которых легче всего добраться. Читаются те книги, которые проще взять с собой в дорогу.

Отсюда можно вывести критерии развития информационных систем:

1) соответствие результата искомому запросу (релевантность);

2) скорость вывода;

3) различные формы представления информации;

4) исчерпывающий ответ.

С двумя первыми задачами поисковые системы уже худо-бедно справляются — выводят список релевантных ссылок и делают это с потрясающей скоростью, притом что поиск идет по терабайтным массивам данных. С двумя другими подвижек пока нет. Результаты поиска нам представляют в одной-единственной, удобной лишь по мнению разработчиков форме. Показывать список с картинками или без них — проще пареной репы, но встречается редко. Раньше на «Яндекс.Новостях» был простой список с аннотациями. Сейчас это навороченный газетный таблоид, напичканный картинками и сносками. Вернуться к другому виду нельзя, посмотреть, как выглядела главная страница новостей вчера, — тоже нельзя. Исчерпывающий ответ для современных поисковых систем — это тысяча и одна ссылка, а также предложение поискать в картах и десятках других сервисов. Но это не ответ, это набор ссылок. Это значит, что уровень структурирования информации за десять лет не продвинулся дальше, чем алфавитный индекс или предметный указатель в конце книги. Но какое будущее нас ждет?

Книги будущего или поисковые сайты — это интеллектуальные системы, которые будут с лету отвечать на наши запросы. Они будут представлять ответ с такой полнотой, которая нам необходима. Они не будут отсылать нас налево или направо, а будут предлагать ответы и решения, найденные в данный момент времени. Это будут искусственные писатели, гуру, эксперты, подключенные ко всем библиотекам и базам данных мира. Они будут составлять для нас рефераты, отчеты, статьи, книги, карты. Через пару десятков лет перебор результатов поискового запроса будет выглядеть так же старомодно, как использование счетов. Возникнет явление информационного зума.

Информационный зум — фундаментальный подход к отображению и содержанию информации, подразумевающий предоставление пользователю технической возможности управления уровнями детализации информации, на манер того, как можно менять масштаб карты. Текстовая информация будет иметь свою регулируемую глубину резкости.

Информация бывает недостаточной (сокращенной), достаточной (нормальной), исчерпывающей (детальной) или даже чересчур исчерпывающей (сверхдетальной). У человека в зависимости от его целей должна быть возможность выбора уровня детализации информации, чтобы эффективно использовать имеющееся время и внимание. Например, студент ищет реферат на тему экономики, а не монографию. Или таблица данных — почему я должен видеть только округленные значения, когда хочу получить точность? И где искать более точные сведения? Читателю книги в данный момент нужен простой текст, а в другой — расширенный, со всей дополнительной информацией. Информационный зум должен решать подобные проблемы на уровне глобального стандарта и технологии.

Очевидно, что автор, с одной стороны, хочет изложить все детали, с другой — создать простой документ для чтения. Это не достигается никогда, приходится чем-то жертвовать. И эту жертву информационные системы тянут из печатного дела, ведь на бумаге действительно все не изложишь, да и количество страниц в книге ограниченно. Почему за 25 лет развития популярного редактора Microsoft Word я создаю документ для печати, а не документ с расширенными возможностями для его применения в киберпространстве? Например, я не могу просто скрыть блок текста, чтобы создать два режима просмотра — расширенный и сокращенный. Я вообще не хочу думать, как моя информация будет выглядеть на печати. В итоге документ получается словно компьютерный печатный лист — что написано пером, не вырубишь топором, — никакого удобства в дальнейшей работе с информацией. Даже поиск по документу с учетом морфологии отсутствует, зато в Microsoft Office 2007 наворотили интерфейс, сделали его настолько блестящим, что глаза разбегаются в разные стороны, а нужные функции приходится искать часами.

В ближайшие годы информационный зум — многомерный, многослойный текст — станет такой же привычной вещью для интернета, как гиперссылки или возможность увеличить шрифт текста в редакторе. Сайты, поисковые системы, электронные журналы и книги, офисные документы — изменится все. Технологии информационного зума должны сделать информацию более полезной и удобной в использовании — это переход на качественно новый уровень и серьезная задача для XXI века.

Потребность в этой технологии очевидна и существовала всегда: цитаты, шпаргалки, рефераты, сокращенные версии книг, справочники, подсказки, возникающие при наведении курсора, — все это проявление потребности в информационном зуме. Создание многомерного текста будет привычной работой редактора, автора или контент-менеджера. Редактор будет на свое усмотрение выделять информацию и помещать ее в тот или иной уровень или слой зума, устанавливать взаимосвязи, не думая, сколько строчек еще может поместиться, и не теряя детальности.

Чтобы убедиться в неудобстве нынешних способов представления данных, далеко за примерами ходить не придется. Простая задача: получить краткую информацию о России. «Википедия» по запросу «Россия» предлагает страницу длиной в 40 печатных листов, страница пестрит ссылками, цифрами, таблицами, изображениями. Черт ногу сломит. Такие электронные энциклопедии должны обладать информационным зумом в первую очередь. А что нам показывают? Бумажный лист с набором электронных ссылок — и это называется гипертекст.

Пришло время расстаться с гуттенберговским наследием и начать использовать все возможности киберпространства. Представьте себе книгу, которую вы можете прочитать в виде самых важных цитат, в виде реферата, с комментариями экспертов или без них, в виде сокращенной версии или в виде справочника, содержащего все полезные ссылки и сноски, точные цифры и т.д. Это не только возможность для чтения, но и навигация по объемному материалу. И все это будет доступно по щелчку мышки. Добро пожаловать в интернет будущего! ■

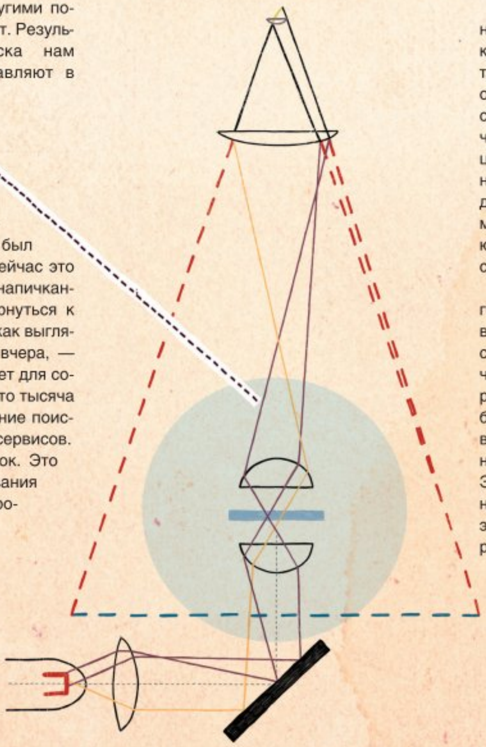


Рис.2 Схема устройства микроскопома (*греч.* μικρός — *маленький* и σκοπέω — *смотрю*)

Иллюстрации — Григорий Коченов

МАГАЗИНЫ ЕЩЕ ПОЖИВУТ

Сергей Галенкин

В прошлом — один из основателей сайта **GameMAG.ru**, главный редактор украинского игрового журнала **Gameplay**. В настоящий момент — директор по маркетингу подразделения розницы компании **«Софтпром»**, дистрибьютора продукции **Electronic Arts**, **Activision Blizzard**, **SEGA**, **THQ**, **NCsoft** и проч. на территории Украины.

Блог: ***segal.livejournal.com***

О светлом цифровом будущем, когда пользователи перестанут вставать из своих уютных кресел и будут закупаться виртуальными товарами исключительно в онлайне, писали многие — от энтузиастов казуальных игр до вполне серьезных дядь вроде Гейба Ньюэлла (Valve). Будущее они рисуют действительно привлекательное, даже с поправками на неизбежные недостатки — кражу паролей, периодические проблемы с интернетом и необходимость иметь жесткие диски титанических размеров. Экономия бензина, почти мгновенная скорость доставки (в случае с предзаказами игру/фильм можно загрузить заранее, как, например, сейчас в Steam), экономия на логистике и жадных магазинах. Сказка.

Но почему-то даже самые продвинутые игровые компании пока не спешат переводить продажи своих продуктов полностью в онлайн, причем даже таких, которые без интернета смысла не имеют — как тот же **World of Warcraft** или **Left 4 Dead**. Более того, в данный момент подписчики американской версии World of Warcraft не могут приобрести загружаемую версию дополнения **Wrath of the Lich King**. Таким нехитрым способом **Activision Blizzard** решила поддержать обычные магазины в самый сезон продаж.

Дело в том, что в процессе упрощения цепочки «решил купить — заплатил — получил» при переходе на цифровую дистрибьюцию пропадают некоторые полезные свойства классической розницы с ее старомодными полками, продавцами и графиком работы. И этих преимуществ крупные компании лишаться никак не хотят.

Во-первых, это рекламные материалы в самом магазине. Да, вы можете заплатить за баннер на главной странице Steam, PSN или Xbox Live, но баннер — это не ростовая фигура, с которыми так любят фотографироваться посетители, не «парус» и даже не плакат. Баннер виден пять-десять секунд, в то время как правильные POS-материалы вместе с правильной же выкладкой товара маячат перед глазами покупателя все время, пока он находится в магазине. Только в классическом магазине можно разместить на полке полсотни коробок World of Warcraft — в интернете это невозможно из-за отсутствия полок.

Во-вторых, продавцы. Никакая рекомендация абстрактной системы «с этим товаром часто покупают» не заменит простого человеческого совета: «Вам нравится Diablo? Возьмите Fallout, он такой же, но про постапокалипсис» (реальная история, кстати). Совет продавца в списке причин покупки находится на первом-втором месте совсем не зря. Многие нехардкорные игро-

ки и знать не знали бы ни о каком Wrath of the Lich King, если бы розница не организовала его грамотную выкладку и продвижение в магазинах. Бесспорно, продавцы бывают не слишком профессиональными, иногда они дают глупые рекомендации, которые только раздражают тех, кто в играх разбирается. Но эта категория покупателей и без того знает, зачем пришла в магазин, а вот для неискушенных потребителей даже не самый удачный совет продавца лучше, чем ужас самостоятельного выбора из многих сотен «игрушек».

В-третьих, импульсные покупки. Да, пользователь вполне может поддаться искушению и купить неизвестную ему игру в онлайн-магазине, особенно если идет какая-нибудь акция или предлагается скидка. Но импульсные покупки все же чаще совершаются в обычных магазинах, а не в онлайне. Красивая коробка, которую можно повертеть в руках, привлекает внимание больше, чем красивый баннер.

В-четвертых, подарки. Огромное количество игр (фильмов, книг) покупается в качестве подарков друзьям или родственникам, особенно под Рождество и Новый год, традиционный сезон выхода самых горячих новинок. Этот сегмент полностью выпадает при переходе в онлайн — ну не вручишь же в подарок любимому племяннику бумажку с кодом? Плюс эта категория покупателей, как правило, не слишком хорошо разбирается не только в играх, но и в компьютерах с приставками, так что без помощи продавца ни за что не сможет подобрать требуемую версию — ведь надо еще точно определить, на чем именно играет обожаемый племянник. Я уж не говорю о подарочных изданиях, которые в цифровом виде смысла просто не имеют. Загружать футболки, зажигалки и прочие сувениры по интернету пока не научились.

В ближайшее время цифровая дистрибьюция и классические продажи игр в магазинах будут не конкурировать, а дополнять друг друга. Онлайн отлично подходит для захвата «продвинутой» аудитории, особенно той ее части, которая хочет получить игру «здесь и сейчас», а в противном случае отправится качать пиратку. Онлайн также хорош для продаж хорошо раскрученных нишевых игр, у которых есть своя аудитория — преданная, но не слишком большая, чтобы игру имело смысл продавать в райцентрах и селах.

Онлайн очень быстро приговаривает некачественные игры, ориентированные на родителей и старших родственников («Племяшке понравился «Мадагаскар», куплю-ка я ей игру про него») и случайных покупателей («Ух ты, Need for Russia — крутотень!»). С одной стороны, это хорошо, потому что игры по фильмам часто продаются лучше, чем они того заслуживают. Но с другой — детям они и правда нравятся, да и отмирание части индустрии никому на пользу не пойдет.

Кроме того, онлайн хорош для медленных и длинных продаж, в то время как розница предпочитает быстрые, чтобы гарантировать частое обновление ассортимента и постоянный интерес со стороны покупателей. Игровая индустрия сейчас больше привычна к быстрой модели — кому будет нужен NFS: Undercover, если NFS: Most Wanted не хуже, требует меньше ресурсов да еще и стоит дешевле? Но это скоро изменится. В качестве примера могу привести MMOG, которые живут по пять-шесть лет и отлично себя чувствуют.

Без розницы очень сложно делать пиар, маркетинг, BTL и прочие правильные вещи. Если телевизионщикам не показать две тысячи человек, ждущих запуска игры у крупного британского супермаркета, репортажа не получится. Если вместо продавцов, которым раз в месяц представители издателей или дистрибьюторов специально рассказывают о грядущих новинках и о том, чем они хороши, игроков будет обслуживать интернет-магазин, продажи, а тем более вовлеченность будут ниже. Ведь игровой магазин — это не только место, где коробки меняют на деньги, это еще и своеобразный центр притяжения для людей, интересующихся играми.

Для больших издателей цифровые продажи — еще и способ наказать зарвавшийся **GameStop** со товарищи, которые зарабатывают на бывших в употреблении играх больше, чем на новых. Но с другой стороны, цифровую копию игры не продашь, а это тоже некоторое ограничение для западного потребителя, привыкшего хоть чуть-чуть, но зарабатывать на распродаже старого хлама, завалявшегося в гараже. В конце концов, сейчас коробка **Halo 3** может принести на eBay $10-15, а вот цифровая версия **Orange Box** — ни копейки. А $10-15 — это скидка в 20-25% от стоимости полной игры, вполне весомая причина хранить DVD-бокс в шкафу.

Не стоит также забывать о том, что консоли (в отличие от игровых компьютеров) принято покупать в игровых магазинах. А к ним нужны геймпады, танцевальные коврики, световые пистолеты и прочие аксессуары, на которых платформодержатели очень даже неплохо зарабатывают. Поэтому, в отличие от музыкальной индустрии, которая предала магазины и целиком подалась в онлайн, игровые издатели будут поддерживать профильную розницу еще очень долго.

Так что не ждите скорой смерти обычных магазинов. При правильной организации они переживут еще не одно поколение консолей, даже когда цифровая дистрибьюция заработает на полную мощь, а высокоскоростной интернет проникнет даже в самые далекие аулы. ■

Иллюстрации — Григорий Коченов

Брайс Моррисон

Игры разрабатывает со школьной скамьи. В университете основал студию **Student Game Developers**, которая до сих пор каждый семестр выпускает игры и дает студентам шанс устроиться в игровой индустрии. Сам Брайс, перед тем как стать геймдизайнером в **EA**, разработал несколько инди-игр, в том числе адвенчуру **Jelly Wars** и казуальную MMORPG **QuickQuests**.

Любимое занятие Брайса — рефлексировать о зрелости видеоигр и о том, какими они будут, когда их перестанут рассматривать как «эти ваши игрушки на компьютере». Ведь с возрастом интересы людей меняются.

ВЫРАСТАЯ ИЗ ИГР

Мама не интересовалась играми, даже когда я был маленьким. Мы с братом часами играли в **Super Mario Bros.**, а она лишь изредка поглядывала на нас поверх газеты, ласково улыбалась и вновь погружалась в чтение.

— Мама! — звали мы. — Ну мамочка, давай играть вместе! — и с восторгом впихивали ей геймпад, но уже в следующую секунду наши лица искажала страдальческая гримаса: стоило маме взять в руки контроллер, как бедняга Марио тут же неуклюже срывался в пропасть.

— Мальчики, вы веселитесь, а я со стороны посмотрю, — говорила мама каждый раз, и геймпад возвращался к нам. Делать было нечего: мы с братом обменивались многозначительными взглядами, вздыхали и опять принимались за игру.

Мама хоть и старалась, но так никогда и не научилась обращаться с «этим крошечным человечком» — так она называла Марио. Видеоигры не были для нее чем-то примечательным: обычная детская забава, безделушка, на которую не стоит тратить время.

Игры ничему не учили и не содержали ничего такого, что могло бы ее заинтересовать. Нам, детям, игры нравились, но мама, взрослый образованный человек, считала их пустой тратой времени.

Всего лишь развлечение

Через много лет я и сам пришел к тому же выводу. С горечью я замечал, что чем старше становлюсь, тем меньше значат для меня видеоигры.

У меня появились более взрослые интересы: я забросил свой любимый телеканал Nickelodeon в пользу CNN, комиксы — в пользу фильмов Оруэлла. Но у видеоигр более взрослой альтернативы не нашлось.

Уже в колледже я потерял интерес к этому бессмысленному развлечению. Я жаждал постоянной информационной подпитки и забросил игры ради более интеллектуальных вещей, в основном ради чтения — школьная привычка, что поделать. Я стал infovore — инфоядным энциклопедистом — и, как одержимый, хотел впитать все возможные знания о мире, в котором жил.

В том прагматичном измерении, которое я для себя создал, измерении, основанном на соображениях пользы и узкопрактической выгоды, играм просто не осталось места. Что ж, я с неохотой простился со своим легкомысленным времяпровождением и с головой ушел в поиски истины и настоящего искусства.

Но меня, некогда страстного игрока, продолжала преследовать мысль: почему так происходит? Почему годам к 25 мы вырастаем из игр, в то время как книги, пресса, фильмы и телевидение интересны людям любого возраста, пола, роста, образования и цвета кожи?

Многие книги тоже написаны исключительно для развлечения. Однако даже самое глупое печатное слово способно затронуть потаенные струны человеческой души, тогда как игры только отвлекают и расслабляют. Я не сомневался, что можно делать видеоигры куда умнее, чем платформеры уровня Mario. Но тогда где они, эти взрослые и гениальные игры?

Чем мы хуже TV

Я начал сравнивать видеоигры с другими видами развлечений и без труда отметил, что все они — телевидение, кино, книги и журналы — успешны и общепризнанны.

Когда люди читают исторический роман или смотрят документальный фильм, им даже в голову не приходит спросить: а дорос ли кинематограф до того уровня, чтобы затрагивать такие темы, как долг, честь, любовь, отношения личности и истории? Книги и фильмы кажутся нам естественной частью жизни, они одинаково хорошо могут и обучать, и развлекать.

Видеоигры же, как и комиксы, по-прежнему считаются преимущественно детским развлечением. Как бы кто ни защищал комиксы, им еще долго придется бороться за взрослого читателя. Люди адекватно воспринимают лишь малую толику книжек с картинками, твердо веря: удел комиксов — воплощение детских фантазий, истории о приключениях суперменов. Но как же сатира, сюрреализм, романтика, философия — в комиксах ведь заложен огромный потенциал!

Возможно, у комиксов еще есть шанс, и однажды они станут чем-то большим, нежели простым детским развлечением. Но как средство коммуникации они потеряны для общества, ведь комиксы появились в 1930-х и за 80 лет существования могли бы достичь небывалых высот, а на самом деле почти не сдвинулись с места. Если бы комиксам повезло, сейчас бы их читали взрослые и дети, мужчины и женщины, а художникам не пришлось бы вписываться в жесткие жанровые рамки — к их услугам были бы все жанры.

Игры — это детство

К счастью, видеоигры молоды. Им около 40 лет, они в два раза моложе комиксов и уж, конечно, намного моложе книг. У них еще много времени, чтобы возмужать и занять свое место под солнцем.

Но что должно произойти с играми или, если хотите, интерактивными развлечениями вообще, чтобы они состоялись как средство массовой коммуникации? Ответа на этот вопрос не знает никто, но многие люди (а иногда и целые компании) уже делают робкие шажки, чтобы вывести игры на качественно новый уровень. Wii — яркий тому пример. Это грандиозная веха в развитии индустрии.

Грандиозная не потому, что в приставке Nintendo

использованы новейшие технологии (совсем наоборот, технологии там устаревшие), и даже не потому, что Wii ухитрилась спихнуть людей с дивана: этой консоли удалось изменить состав игровой аудитории.

Мама, которая совсем недавно заявляла, что к видеоиграм она ни в жизни не прикоснется, теперь частенько играет в боулинг с моей тетей, а многие владельцы Wii говорят, что это их первая игровая консоль. Всего лишь заменив геймпад на простой и интуитивный манипулятор, Nintendo открыла людям глаза.

Но повысить возраст среднестатистического игрока старается не только Nintendo. Сотрудники **ESRB** (*Entertainment Software Rating Board — негосударственная организация, присваивающая возрастные рейтинги играм в США и Канаде. —* **Прим. «Игромании»**) утверждают, что сегодня средний возраст игрока составляет 35 лет. Дети, воспитанные на видеоиграх (как я), выросли, и у разработчиков появилась новая аудитория с новыми вкусами и новыми требованиями.

Насколько важно, что аудитория игр взрослеет? Это ведь все равно не гарантирует, что люди воспримут их всерьез. Ян Богост, профессор Технологического института Джорджии, пишет, что игры не будут полноценной индустрией, пока не станут настолько повседневным явлением, что по ним начнут, к примеру, учить безопасному вождению. Только тогда их можно будет назвать состоявшейся категорией медиа.

Как этого достичь? Надо действовать спокойно, никуда не торопясь. Вещи наподобие **My Weight Loss Coach** («Мой личный тре-нер по снижению веса») и инди-проекты вроде **Passage** медленно, шаг за шагом изменяют наше мнение об играх.

А чем больше становится проектов, которые выходят за рамки привычного пред-ставления об играх, тем лояльнее к ним относятся люди вроде моей мамы и тем проще разработчикам говорить на серьезные темы.

Так в чем же дело?

Играм предстоит пройти еще очень длинный путь, прежде чем о них услышит мир. Но только представьте себе конечную цель! Жизнь, где ты учишься водить машину играя, писать грамотно — играя, вести переговоры — тоже играя.

Представьте видеоигры, которые покажут вам людей за пределами вашей страны, расскажут о невзгодах неимущих, позволят почувствовать вкус другой жизни. Подумайте об играх, которые откроют вам глаза, обогатят ваш внутренний мир. Вот к таким играм и надо стремиться.

ТЕСТ НОМЕР 2 ФЕВРАЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Припомните, какая из указанных игр не является творением студии **IO Interactive**?

А. Hitman: Codename 47
Б. Kane & Lynch: Dead Men
В. Freedom Fighters
Г. Reservoir Dogs
Д. Mini Ninjas

2. Разработчики **Rise of the Argonauts** перевернули с ног на голову греческую мифологию. Это относится и к героям игры. От реальных мифов у них остались лишь имена. А кем они были в настоящих легендах? Мы тут набросали краткие характеристики, а вы посмотрите, не затесалась ли в описания ошибка.

А. Геракл — сын Зевса, самый сильный древнегреческий мужчина. Совершил двенадцать подвигов, в том числе победил Гидру и поймал Цербера.

Б. Пан — бог природы с козлиными ногами и рогами, как у сатиров.

В. Аталанта — великолепная лучница, которая пообещала выйти замуж за того мужчину, который стреляет лучше нее. Такого в итоге не нашлось.

Г. Медея — дочь царя Ээта, правителя Колхиды. Помогла Ясону выкрасть золотое руно.

Д. Ахилл — герой Троянской войны, один из самых искусных воинов Греции.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena — вовсе не сиквел The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, а улучшенная версия оригинальной игры, в которую также войдут десяток новых эпизодов.

А. Совершенно верно.
Б. Ерунда на постном масле.

4. Electronic Arts заявила, что собирается выпустить 12 дополнений для **Spore** в 2009 году. По одному дополнению в месяц.

А. А что, EA такое может.
Б. Ничего подобного компания не обещала.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. Диалог двух героев:

— What do ya think of <имя героя>?

— Fuck you. Fuck you. Fuck you. Fuck you. Fuck you.

— You're sweet.

— *Что ты думаешь о <имя героя>?*

— *[непереводимая игра слов]*

— *О, ты такой вежливый.*

А. Fallout 3
Б. Mercenaries 2: World in Flames
В. Grand Theft Auto 4
Г. Grand Theft Auto: San Andreas
Д. Kane & Lynch: Dead Men

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Defcon
Б. Морской охотник
В. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
Г. Battlestations: Midway
Д. Морской бой

7. Как называется этот элемент паркура?

А. Balance
Б. Cat Balance
В. Underbar
Г. Lazy vault
Д. Drop

defender
Удобство складывается из мелочей

Призы

Для победителей у нас заготовлены три приза от **Defender** (***www.defender.ru***). За первое место полагается акустическая система из двух сателлитов **и** сабвуфера **Defender I-Wave 25**. За второе — беспроводная лазерная мини-мышь **Defender S Geneva 735 Nano**. Призеру, занявшему третье место, достанется веб-камера **Defender C-011**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

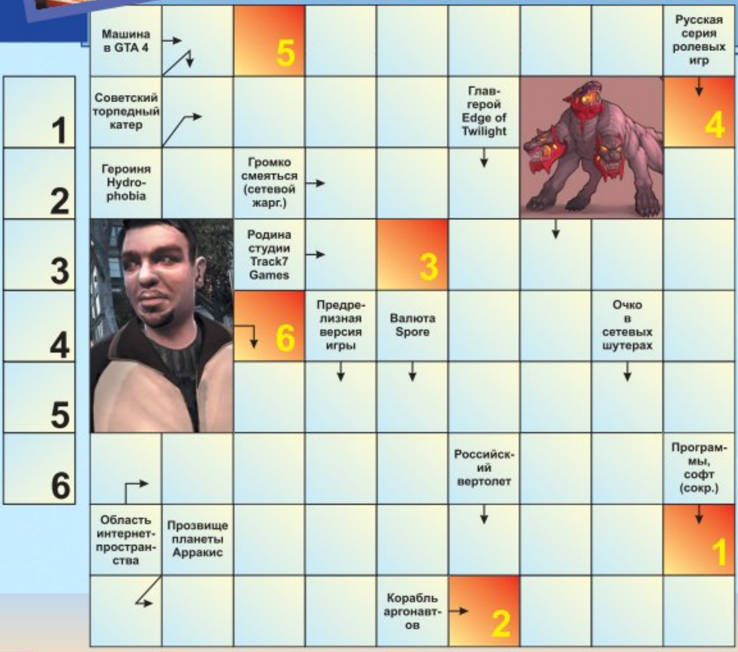
1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой **«Тест 2. Февраль»**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой **«Тест 2. Февраль»**.

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 2. Февраль»**.

Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

СКАНВОРД НОМЕР 2 ФЕВРАЛЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Победителям достанутся игровые коврики **Nova** для оптических и лазерных мышей. Первым трем призерам полагаются коврики **Killer 2**, четвертому месту — **Winner 3**, пятому — **Raider**. Призы предоставлены фирмой **Ergodata** (***www.ergodata.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 2. Февраль**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 2. Февраль**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 2. Февраль**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память №2. ФЕВРАЛЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Tomb Raider: Underworld** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Два коврика для мышек **Nova Master**, один **Nova MicroOptic** и один **Nova MicroOptic Pro**. Призы предоставлены фирмой **Ergodata** (***www.ergodata.ru***).

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 2. Февраль**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 2. Февраль**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 2. Февраль**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №12/2008

Тест №12. Декабрь

Правильные ответы

1. В (в **BattleForge** нет стихии земли).
2. Д (про картошку и капусту рассуждал Владимир Глебов, он же просто Влад).
3. А (движок **Far Cry 2** действительно называется Dunia, что в переводе с санскрита означает «мир» или «Земля»).
4. А (**Dark Sector** изначально планировался как наследник **Unreal Tournament**).
5. Б (цитата из **Fallout 3**).
6. Б (скриншот из **Far Cry 2**).
7. Д (перк называется «Бешенство ботаника»).

Победители

Писем с правильными ответами: 91. Из них 8 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Ибрагим Кусов (Владикавказ)
2. Иван Беребердин (с. Павковск, тел. +7-962-***-36-98)
3. Денис Васильев (Владивосток)

Призы

Победитель «Теста» получает в подарок геймпад **Saitek P3600 Cyborg**. За второе место полагается геймпад **P3200** с обратной отдачей и программируемыми кнопками. Призы предоставлены компанией **Saitek** (***www.saitek.com***).

Бронзовому медалисту мы приготовили сумку для ноутбуков от итальянской компании **Tucano** (***www.tucano.com***) с защитой от ударов и тряски.

Сканворд №12. Декабрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: индеец, тэг, клик, Гу, Гарольд, форсаж, Си, ринг, бан, Сайкс. По вертикали: Африка, джедай, Бонус, Берк, Ада. Ключевое слово: **кротокрыс**.

Победители

Писем с правильными ответами: 478. Из них 58 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Вадим Генин (Саратов)
2. Иван Иванов (Петрозаводск)
3. Дмитрий Вересенко (Холмск)
4. Артем Балябкин (Барабинск, тел. +7-913-***-86-66)
5. Максим Коробов (Шахты)
6. Сергей Белоусов (Самара)
7. Сергей Кучин (Пенза)
8. Роман Кузьмин (Данков)
9. Олег Степаненков (Смоленск, тел. +7-920-***-86-39)
10. Георгий Тулупов (Астрахань, тел. +7-927-***-97-09)

Призы

Все победители получают по DVD с фильмом «**Макс Пэйн**» от компании «**Двадцатый Век Фокс СНГ**» (***www.foxrussia.com***).

Фотографическая память №12. Декабрь

Правильные ответы (Brothers in Arms: Hell's Highway)

2, 4, 3, 1, 5.

Победители

Писем с правильными ответами: 27. Из них 5 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Лыжко (Екатеринбург)
2. Андрей Шелковский (Челябинск)
3. Роман Трусов (Сергиев Посад, тел. +7-903-***-67-53)
4. Артем Сороковский (Хабаровск)
5. Владимир Ильичев (п. Кромы)
6. Василий Кузнецов (Витебск)

Приз

Победителя дожидается цветной лазерный принтер **Phaser 6125N** от компании **Xerox** (***www.xerox.ru***).

Еще пятеро призеров награждаются игрой **Fallout 3** от фирмы «**1С**».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 2. Февраль**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **февральские** конкурсы принимаются до **27.02.2009**. Итоги будут подведены в **апрельском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVisioN
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них – отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
Новый шутер от создателей PainKiller
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
The Farm 51
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

iPhone 3G

iPhone, который Вы давно ждали.

iPhone 3G – телефон нового поколения.
Беспроводная 3G-технология, система карт со встроенным GPS-навигатором, поддержка Microsoft Exchange, новый онлайн-магазин App Store – вот новые возможности телефона iPhone 3G.
Как и прежде, iPhone совмещает в себе три продукта: инновационный телефон, широкоэкранный iPod и Интернет с поддержкой расширенного HTML-формата электронной почты и возможностью просматривать веб-страницы. В очередной раз iPhone 3G заново определяет возможности мобильного телефона.

Apple, лого Apple, iPod, iTunes и Mac являются торговыми марками компании Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах. iPhone и Multi-Touch являются торговыми марками компании Apple Inc.
Не все возможности, приложения и службы доступны во всех регионах.
За подробностями обращайтесь к Вашему мобильному оператору. Реклама.

МегаФон
Будущее зависит от тебя